萌えふたりの描き方
おんなの子編
カネダ工房／角丸つぶら著

萌え
ふたりの描き方
おんなの子編
カネダ工房／角丸つぶら 著

4大ふたりポーズで女の子表現

ふたりが絡んだイラストの場合、ふたりが密着することによってできる服のシワや密着部分のカゲのつけ方など、ひとりイラストとは違った表現方法がたくさんあります。

横並び型

ふたりが横に並んだ状態でできるポーズ。密着具合はそれほどでもないので、手のポーズや目線などを絡めて親密度を表現します。

横並び型は、基本的にはひとり×2という考え方で構いません。手の絡み部分は密着しているところにカゲを落とすと、それぞれの位置がよくわかります。

おんぶ型

ふたりが前後に重なるポーズ。代表的なものが後ろからぎゅっと抱き締める定番シチュエーション。正面から見る構図だと、後ろの女の子が見えなくなってしまうので、からだをずらしたり、アングルを変える工夫が必要です。

背中合わせ型

文字通り、背中を合わせた状態のポーズです。お互い横向きの状態で対等な関係を表します。背中だけでは物足りないときは、腕を組んだり手をつないだりするポーズもありです。背中がくっついていなくても、お尻だけくっついているなども女の子らしいポーズです。

背中合わせポーズは、女の子ふたりともの顔が正面にくることはまずないので(どちらかが後ろを向くことになる)、アングルを工夫する必要があります。
また、カゲはお互いの邪魔にならない背中側につきます。

向かい合わせ型

一番密着度が高くなるのがこの向かい合わせ型。抱き締めたり、見つめ合ったりと、バリエーションは豊富です。

向かい合わせになると、お互いのからだに大きなカゲがつきます。ただし顔だけは控えめにすれば、全体的に暗くなる、ということは避けられます。他のポーズに比べて密着度も高く複雑に絡み合えるので、カゲで立体感を出しましょう。

ふたりのキャラクターを描いてみよう(1)

それでは実際にふたりのキャラクターを描くにはどうすればいいのでしょうか？　簡単に手順を追って、ふたりのキャラクターを描くときのポイントを見てみましょう。

ラフ

まずはどんなふたりを描くか、構図と絡ませ方を考えてラフをつくります。

おんぶ型

ふたりが見えるようにややフカン気味にします。絡み方も大胆に、仲もだいぶ良く見えるようになります。

背中合わせ型

からだの向きが逆なのでカメラ目線にしにくいですが、さりげない絡みを魅せるのに効果的です。

向かい合わせ型

お互いを見る型ですが、手前の子が振り返って見ることでふたりの表情の差がよくわかる構図になりました。さらに手前の子の足が広がり、バランスが良くなります。

決定！

線画

ふたりの絡みを強調するように手の握り方を修正し、線画にしました。あとで線画に色をつけるので、今は黒い線でハッキリと描きます。

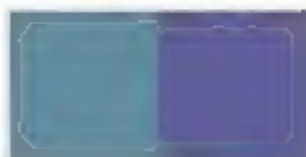
配色

ふたりの色が被らないように、補色や対照になるような色に配色すると、全体的にまとまった色になります。

髪の色

目の色

服の色

スカートの色

靴下の色

完成

ふたりのキャラクターを描いてみよう(2)

躍動感のあるふたりイラストを描く場合、からだの動きはもちろん、髪や服の広がり、カゲなども意識して塗っていく必要があります。

ラフ

顔と絡み部分を重点的に細かく描き込み、それから他のパーツを描いていきます。距離感も大事なので、ふたりをひとつの塊として考えました。

ラフ1：まずは大体の構図を決めます。今回はおんぶ型にしました。

ラフ2：からだの向きや絡む腕の位置、キャラクターの表情などを決めます。

下描き：さらに細かく描き込んで下描きをつくります。

配色

髪の色

肌の色

服の色

キャラクターの配色を決めたあと、各パーツにうっすらとグラデーションを加えます。髪の毛は基本の色からやや薄めの色で下から、それ以外は基本の色より濃い色で部分的にグラデーションをつけると、鮮やかな色合いになります。

カゲ

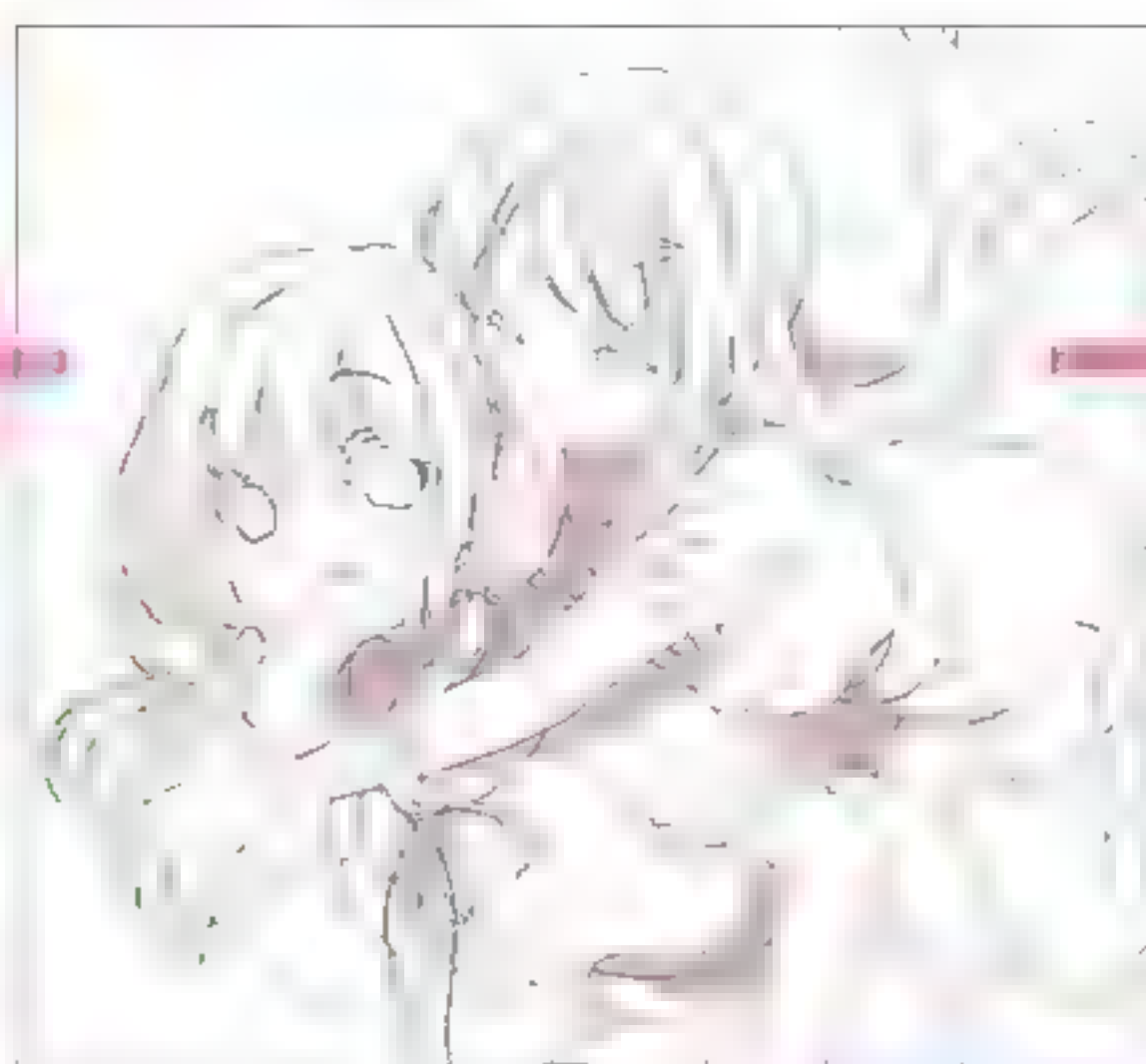
各パーツにカゲをつけたら、さらにふたりの絡みを深く見せるためにすき間カゲを加えます。凹凸がわかりやすくなり、立体感が生まれます。これで完成です。

パーツ部分のカゲ

全体にかかるすき間カゲ

大和撫子Parisienne
しろま

月と太陽
玉之けたま

そろそろ帰ろうか？
こはら深春

おしゃれの時間

Vivid friends
hiroe

Fragrance Storm
さがのあおい

自転車に乗って
天神うめまる

まえがき

ひとりが描けたら、
ふたりにチャレンジしてみよう

ひとりのイラストが描けるようになると、ふたりも描けるようになるかというと、必ずしもそうとは言えません。距離があるふたりの場合は、ひとりを描く要領で複数のキャラクターを描くことができますが、密着したふたりを描く場合、密着部分、顔の向き、ポーズ、カゲなど、ひとりの場合には出てこない難関ポイントがたくさん出てくるのです。そこで本書は、「萌えふたりの描き方」と題して、ふたりでできるポーズ、ふたりを描くためのノウハウを詰めました。

第１章は、手の描き方を練習します。手は、ふたりをつなぐもっとも重要なパーツです。手をつなぐ、手を組む、腕を組むなど、手のポーズの違いでバリエーション豊かなふたりポーズを生み出すことができます。まずはひとりの手を描き、その後ふたりならではの手のポーズを練習していきましょう。

第２章は、いよいよふたりの全身ポーズの描き方です。本書では、ふたりでできるポーズの中でも、特によく見られるものを大きく４種類に分けて「萌え４大ふたりポーズ」としてまとめました。それぞれ「横並び型」「おんぶ型」「背中合わせ型」「向かい合わせ型」としています。この４つのポーズを重点的に練習することで、基本のふたりポーズはほぼ描けるようになるでしょう。

第３章では、ふたりイラストを描くための実践編として、ひとりでできるポーズをふたりイラストに応用したり、ふたりイラストを描くためのプロセスを紹介しています。

第４章は、「萌え」を重視したふたりの描き方です。萌えイラストに欠かせない「目線」や「風の向き」など、オリジナルイラストを描くためのエッセンスを加えていきます。カラーイラストは「あなたの好きなふたりポーズは？」というテーマで絵師たちに素敵なイラストを描いてもらいました。

ふたりを描くのは難しいからと今まで敬遠していた人も、ふたりならではの描き方を身につけ、是非チャレンジしてみてください。

萌えふたりの描き方 おんなの子編

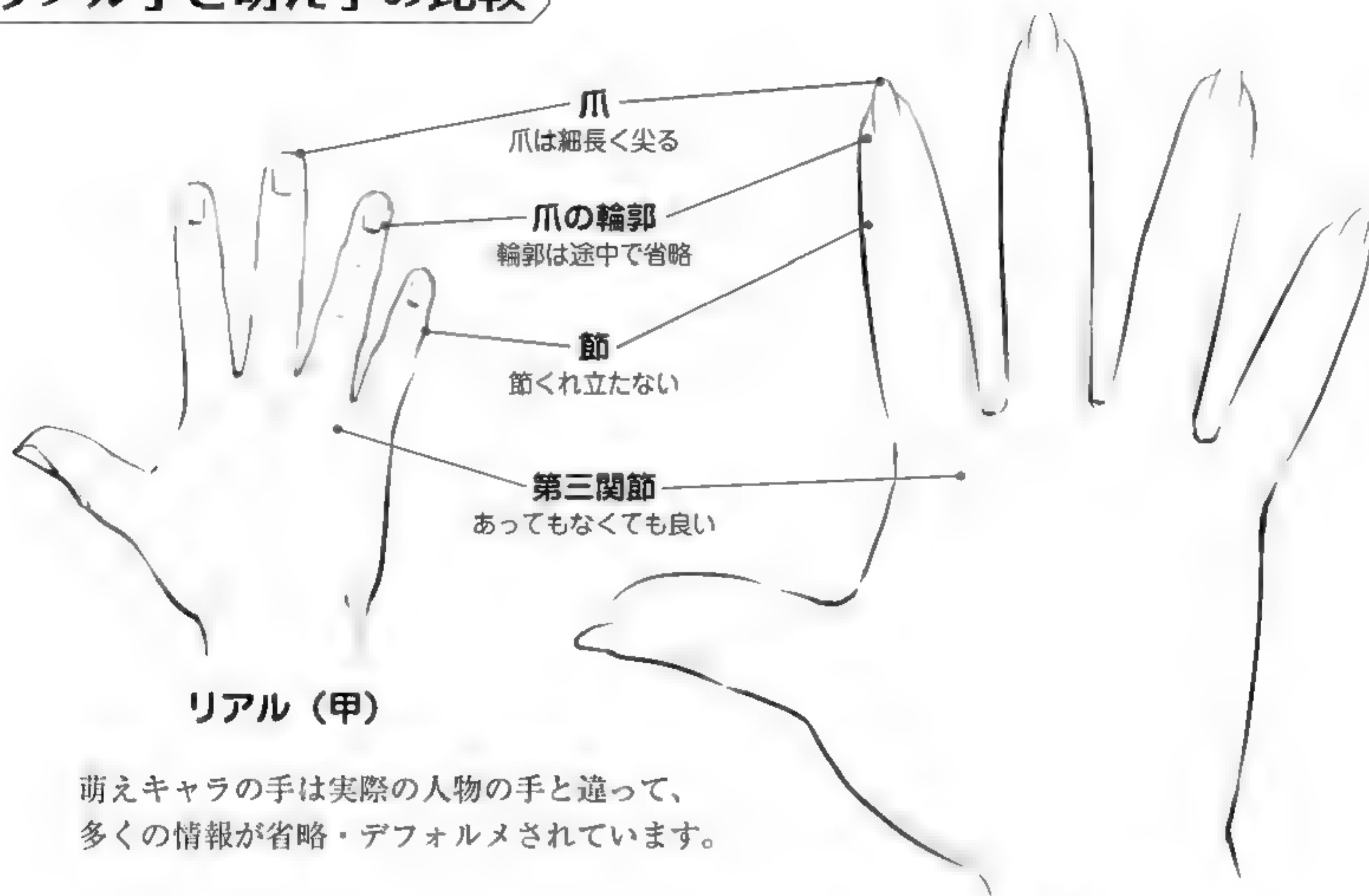
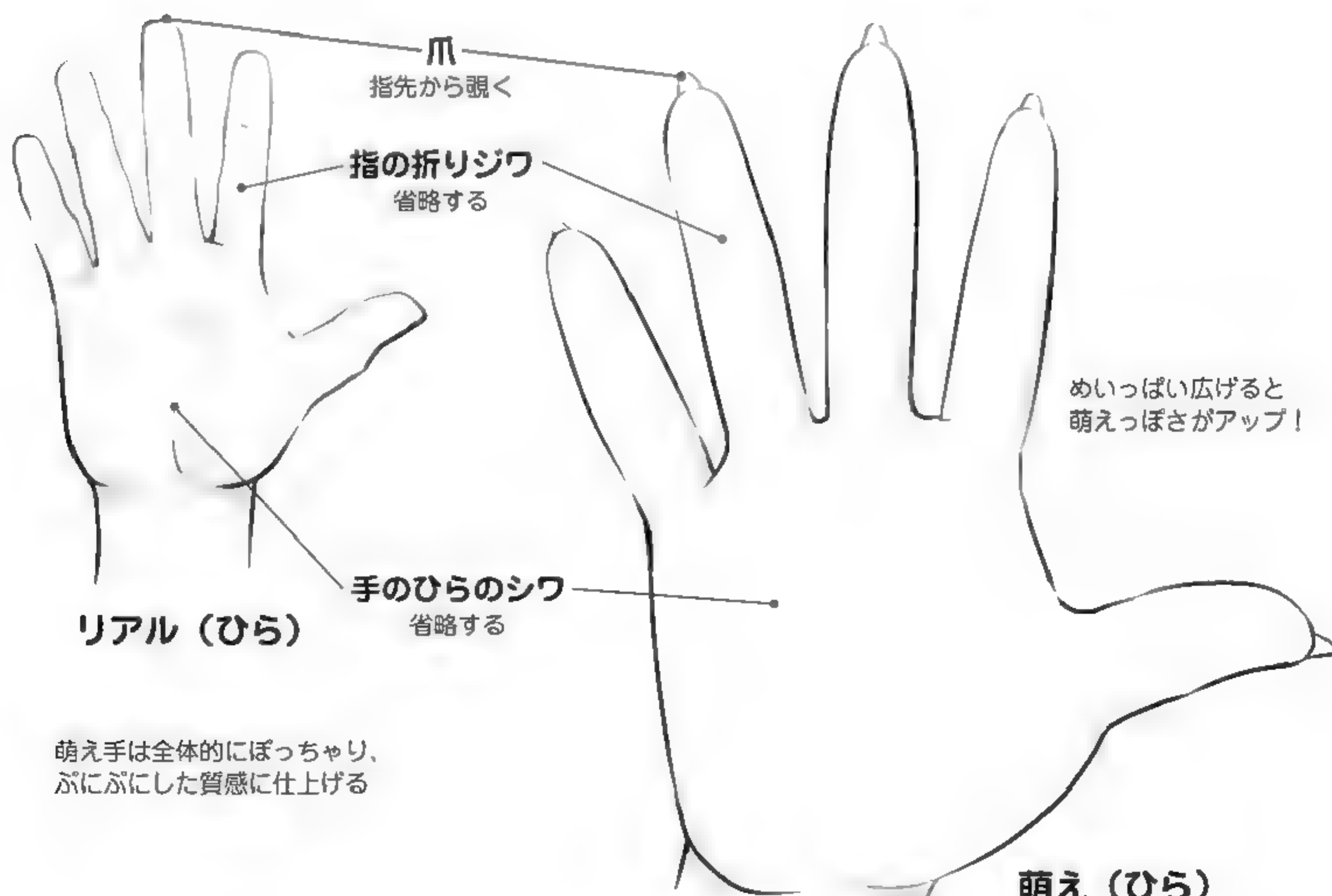
第1章 ふたりポーズを描く基本は「手」

ふたりポーズで一番重要な絡みポイントとなるのは、手です。手を握ったり腕を組んだりと、手を動かすだけで、いろいろなポーズを描くことができます。
ここでは、まずひとりの手の描き方、そして、バリエーション豊かな手のポーズを描けるように練習しましょう。

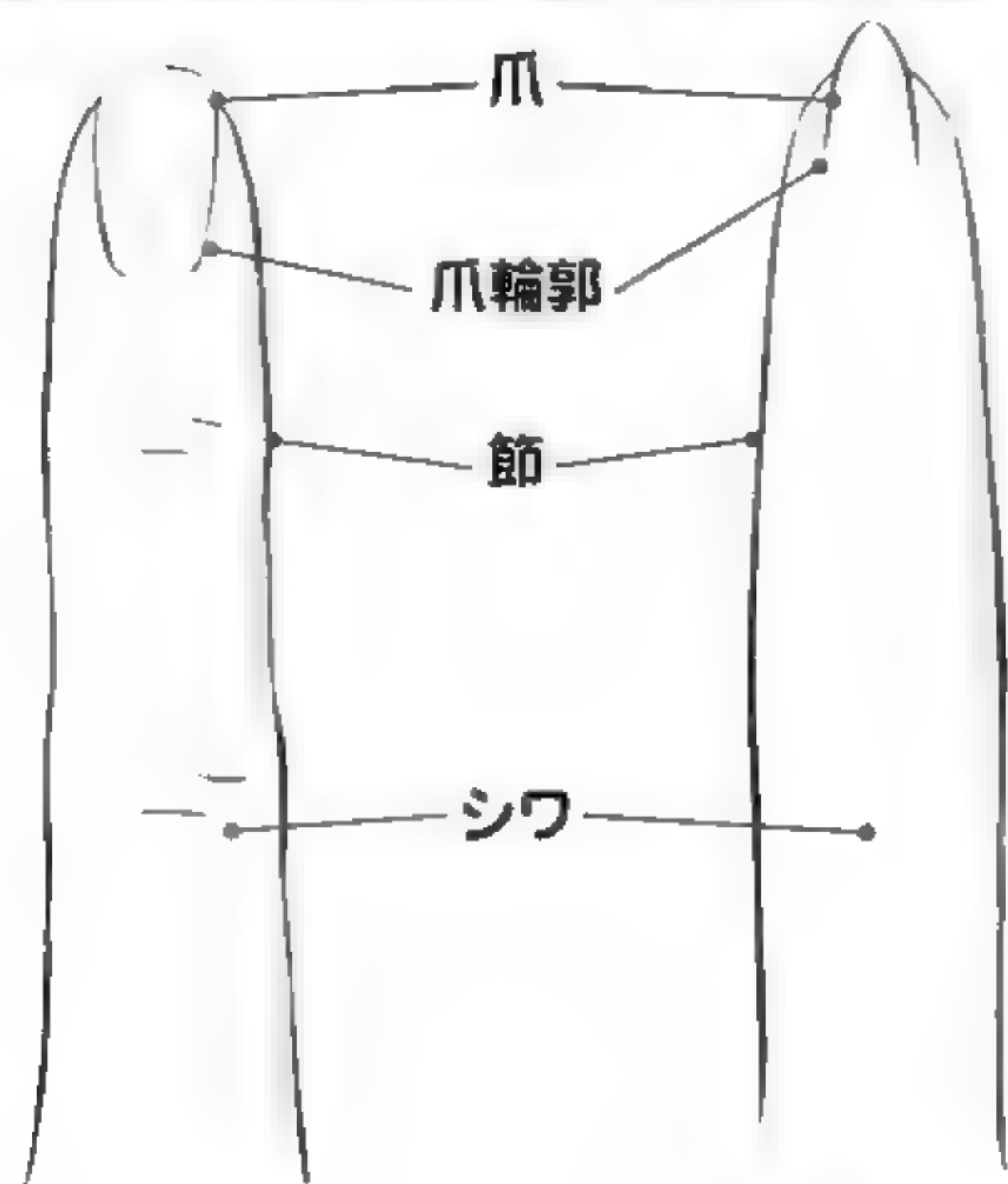
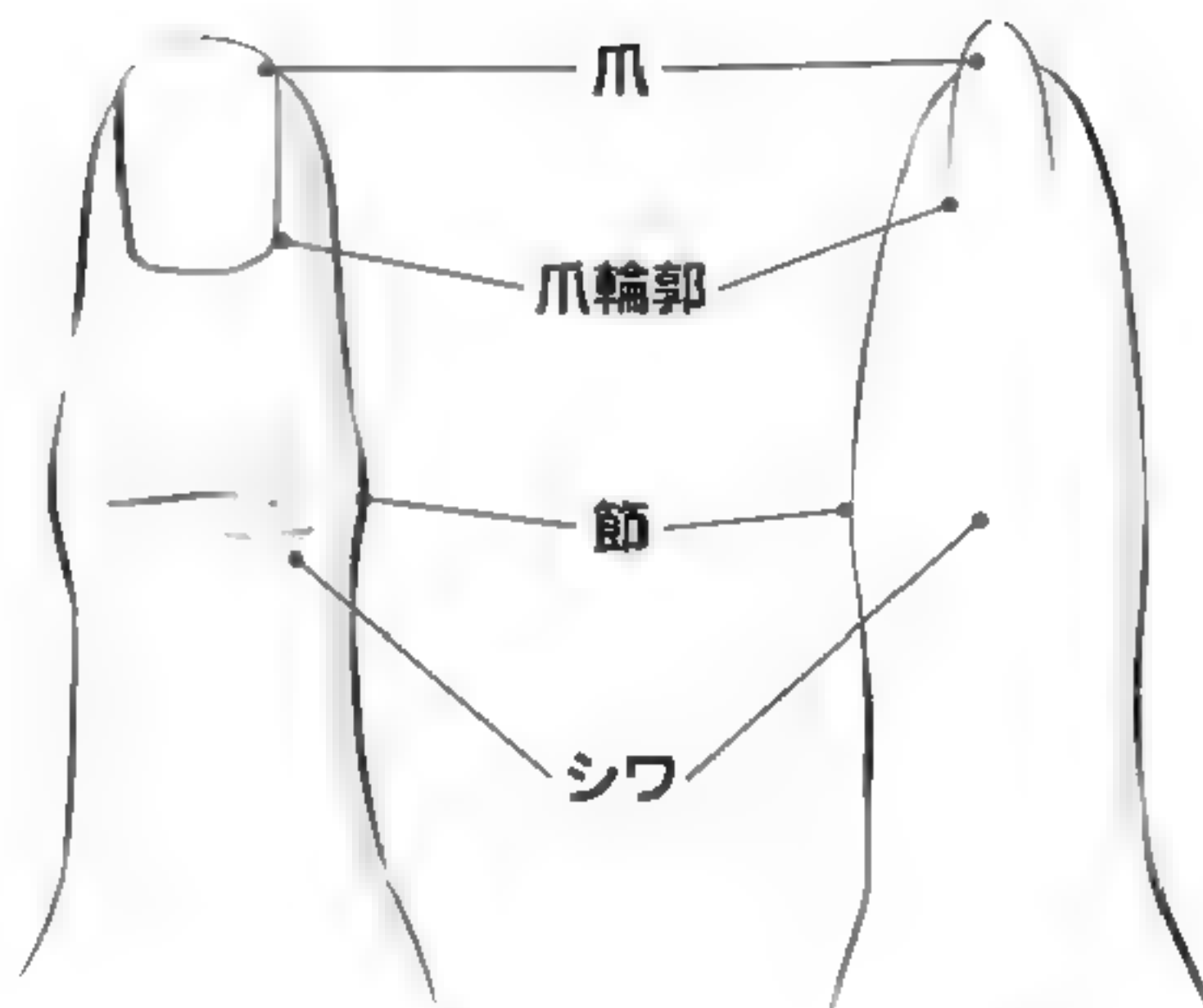
手と指を描こう

リアル手と萌え手の比較

萌えキャラの手は実際の人物の手と違って、
多くの情報が省略・デフォルメされています。

萌え手は全体的にぽっちゃり、
ぷにぷにした質感に仕上げる

指の形にも注目

人差し指、中指、薬指、小指の４本

親指

萌え手の分割

萌え手を練習するにあたって、手を３つのパーツに分割します。

A．人差し指、中指、薬指、小指の４本
B．親指とその根元
C．手のひら（甲）

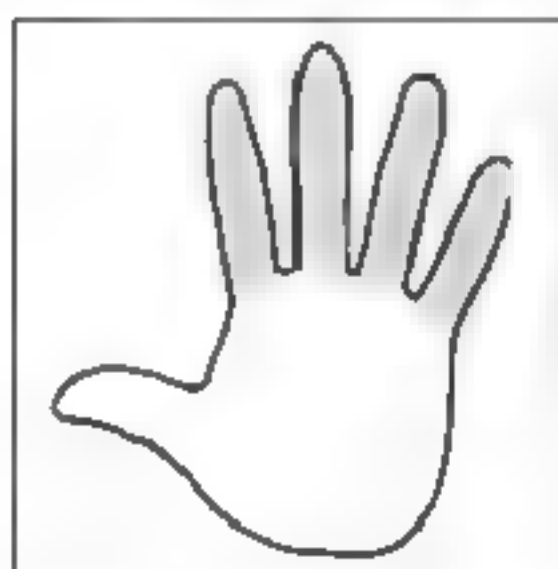
A．おおまかな形
は４本とも同じ

C．土台となる手のひら（甲）

B．他の４本とは違う形

3つで
いーのね！

3つで
いーのよ！

A. 萌え指を描く

人差し指、中指、薬指、小指の４本の指はよく似ているので、
まとめて練習していきましょう。

正面

① 指のアタリを描く

平行な縦線を
２本描く

② 凹凸ポイントの点のアタリを描く

ごくごく
内側に先端

ごくごく
外側に中間点

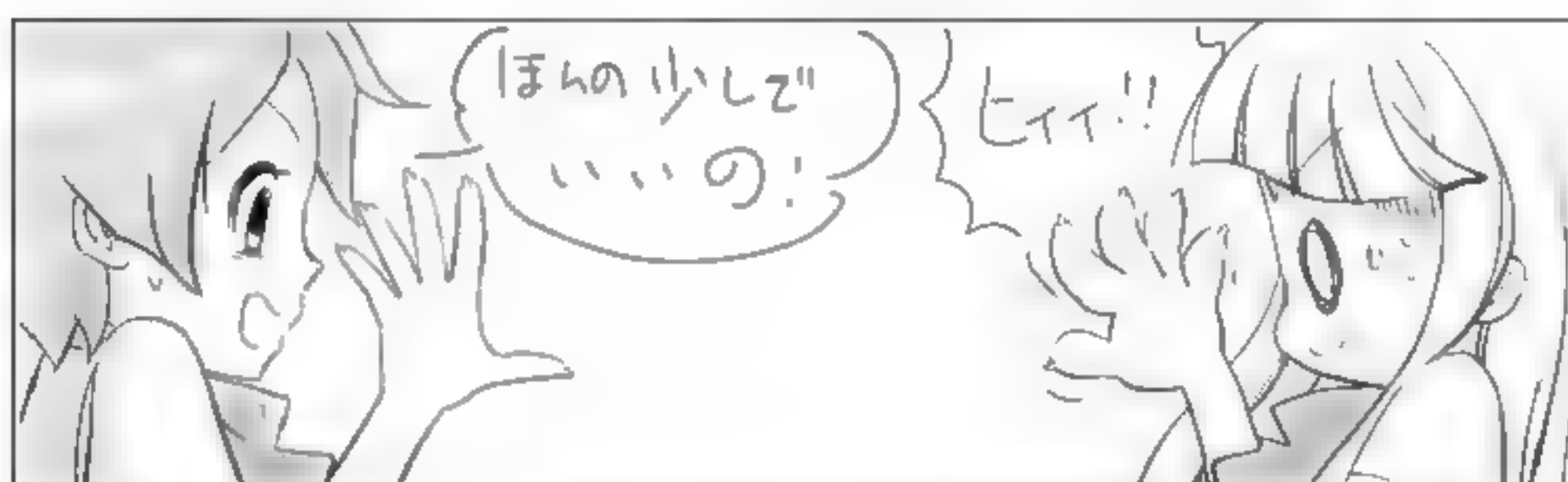
線上に
指の根元

③

先端は
半円で閉じる

ガイド点に
沿って線を
つなげる

ほんの少しで
いいの！

ヒィィ!!

ガイドの点は
平行線に沿う程度に

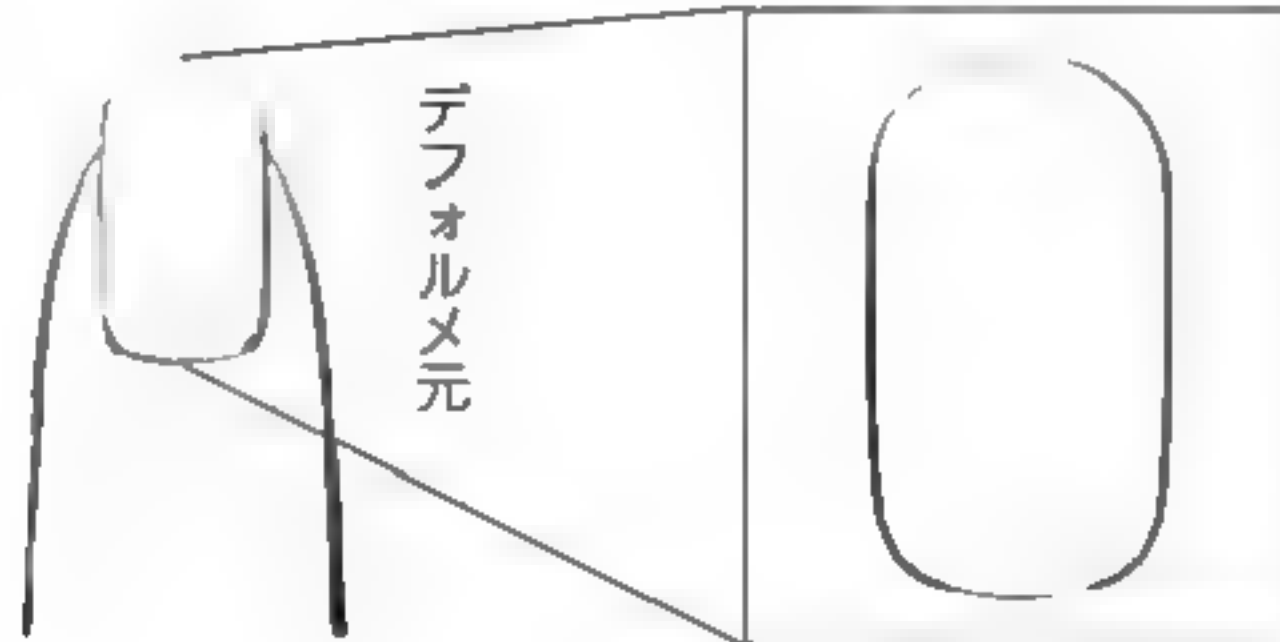
大きくはみ出すと
指が腫れてしまう

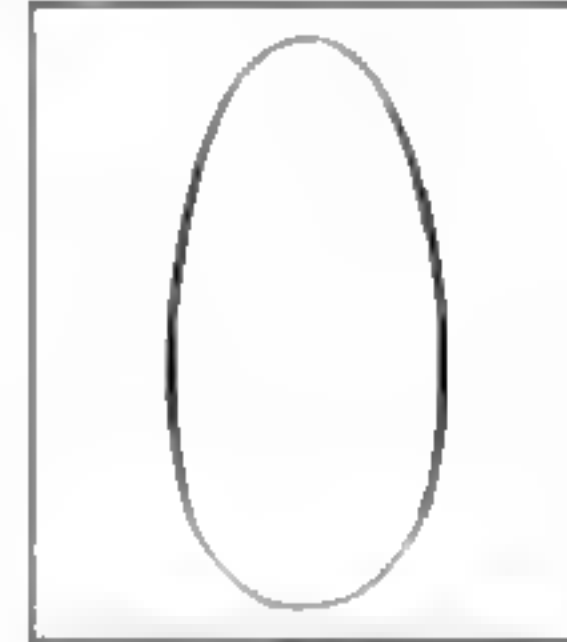
側面

① ２本の平行線を描く

萌え爪の描き方

実際の爪は丸みを帯びた長方形で指の輪郭に収まっています。
萌え指は、伸ばした爪をさらにデフォルメ、さらに省略して描いていきます。

リアル

女性の手入れした爪が
デフォルメ元

萌え

先端部の細い卵型に
デフォルメ

正面

① 指先の輪郭から
はみ出すように配置

② 重なる部分を消去

③ 爪の根元部分に向けて
フェードアウトさせて完成

側面

① 第二関節から指先までの
流れに沿って…

線を
突き出す

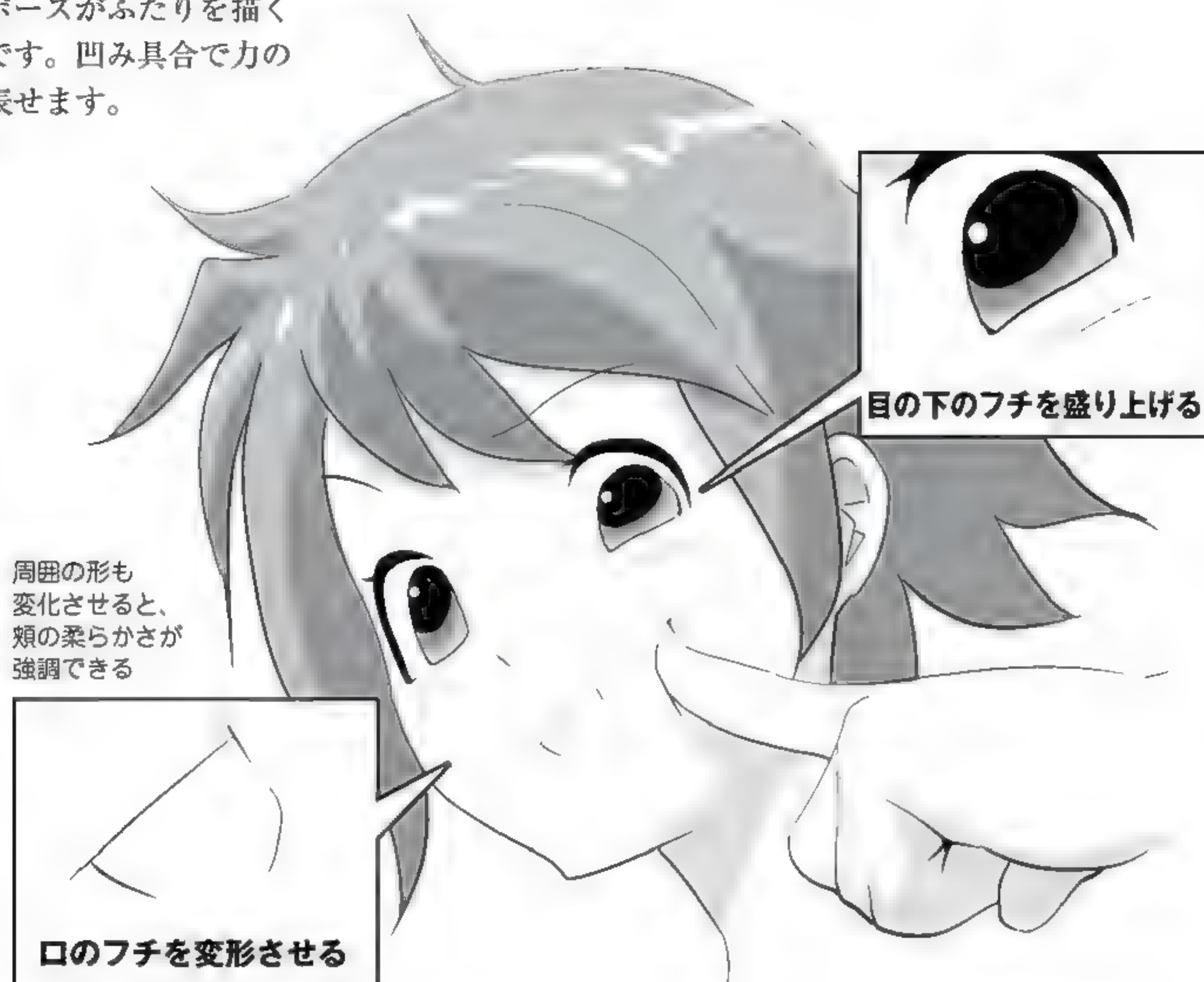
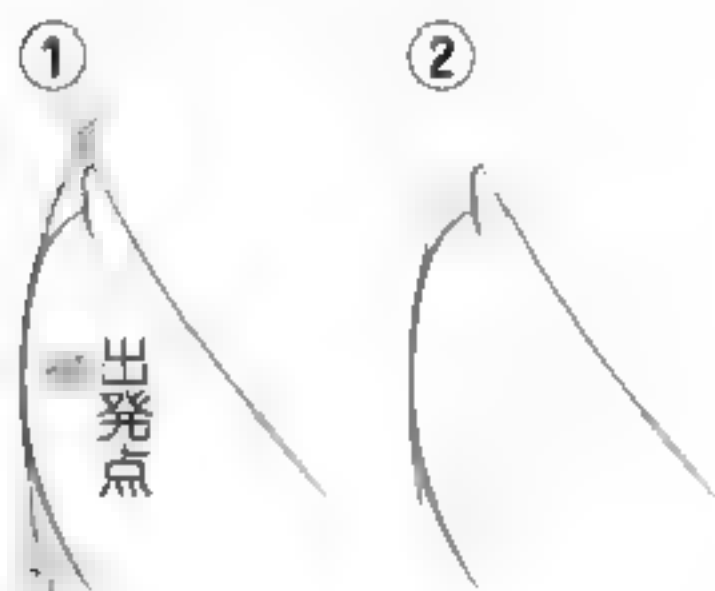
② 突き出した線を鋭角に折り返して
指の輪郭内に戻してフェードアウト

萌え指1本で頬に触れる

触れるポーズがふたりを描く第一歩です。凹み具合で力の加減が表せます。

目の下のフチを盛り上げる

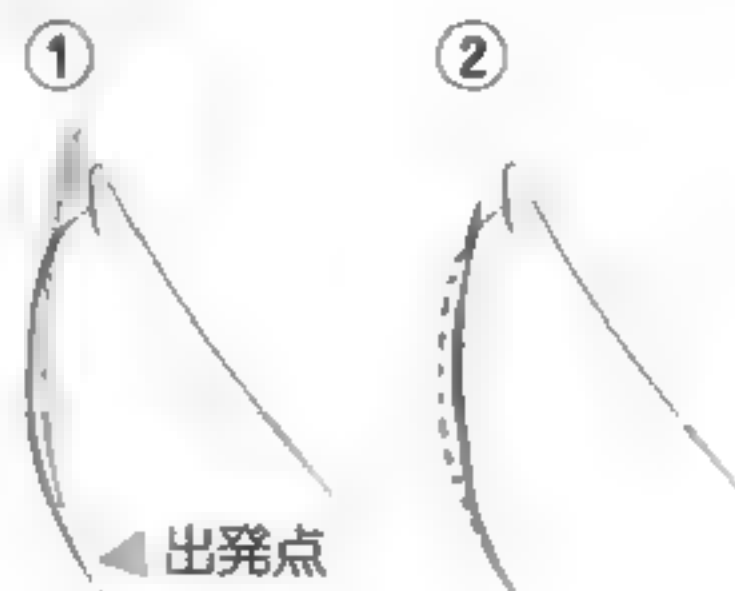
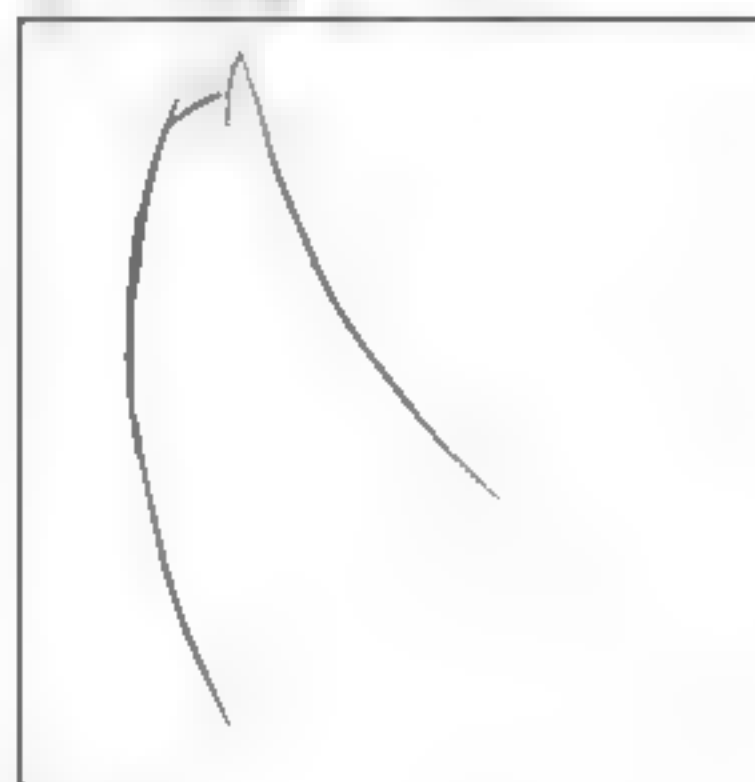
周囲の形も変化させると、頬の柔らかさが強調できる

口のフチを変形させる

［描くコツ］

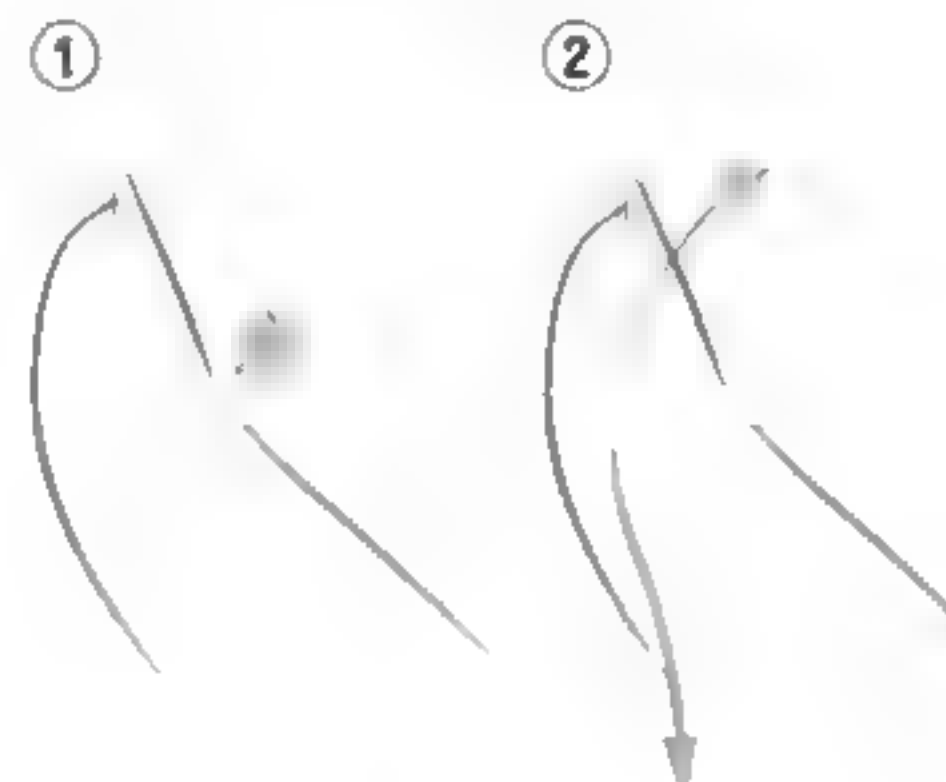
第1段階…触れる

①指から描き、指の腹の輪郭から上下に線を放つように描き足す

②指をあまりめり込ませないのがポイント

第2段階…押す

①指から描く

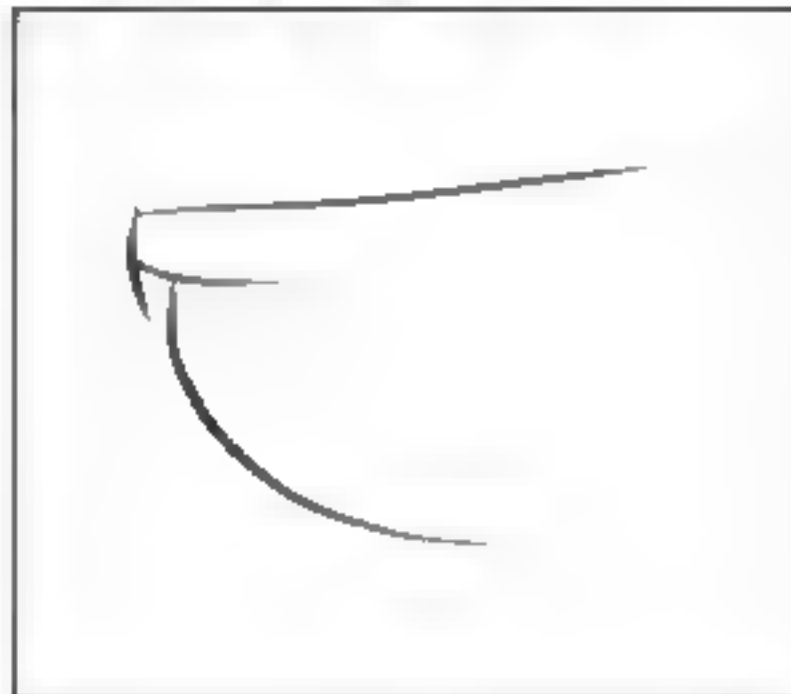
②指の腹の線を利用して指の腹が隠れるように上方に線を描く

第3段階…押し込む

①第一関節を反らせた線を描く

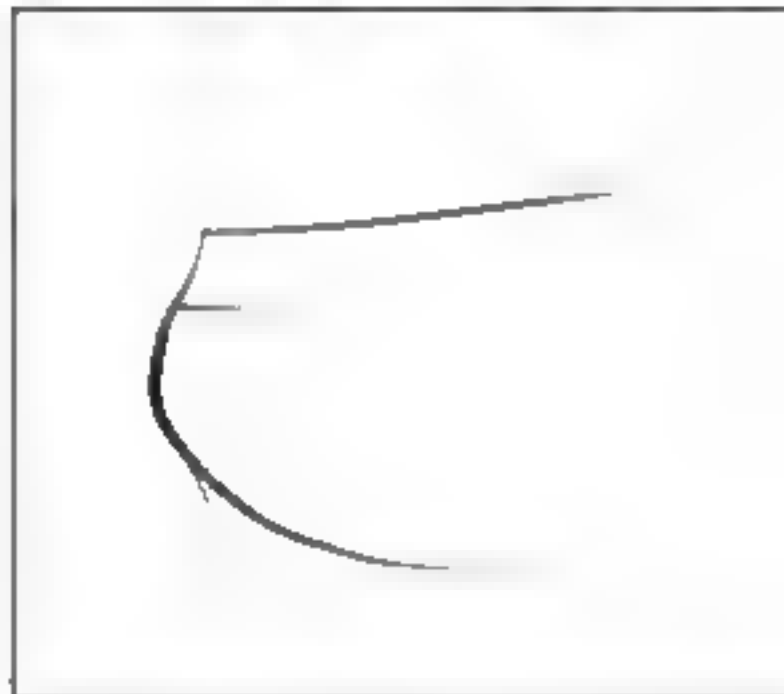
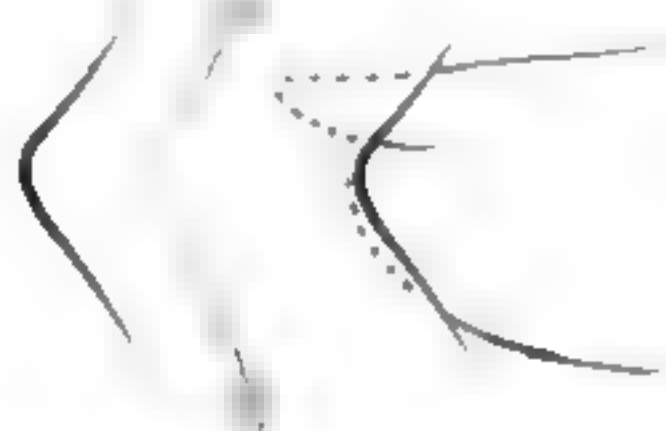
②爪が隠れるようにS字に曲げたラインを重ねる

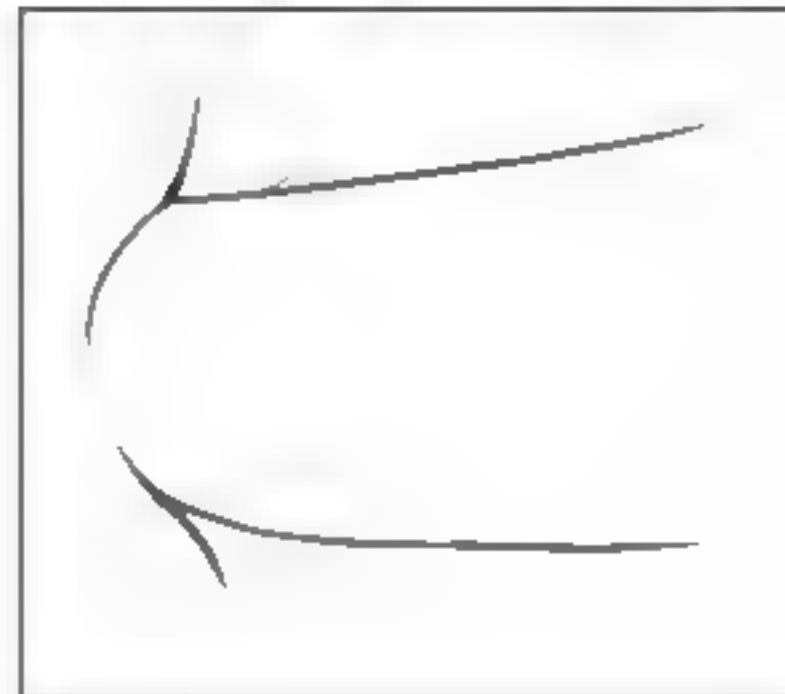
萌え指１本で頬を突く

［描くコツ］

第１段階…触れる

①　②

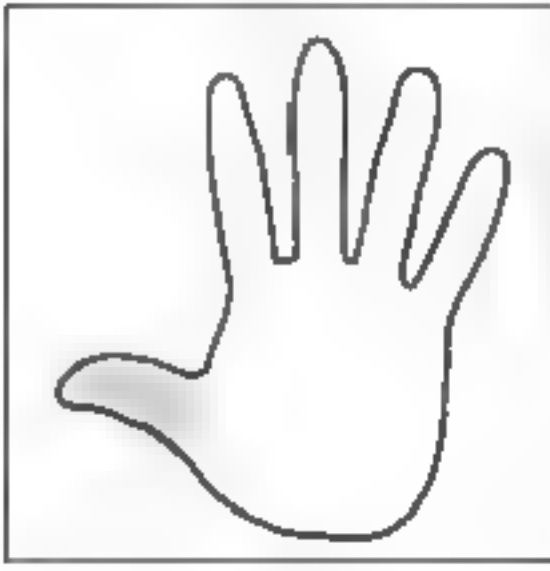
萌え爪の鋭い先端だけ
小さく食い込ませる

第２段階…押し込む

①　②

指先まで押し込まれ、
押された側は「八」の字
に展開させる

第３段階…めり込む

たくさんの皮膚（線）を
引き連れてめり込ませる

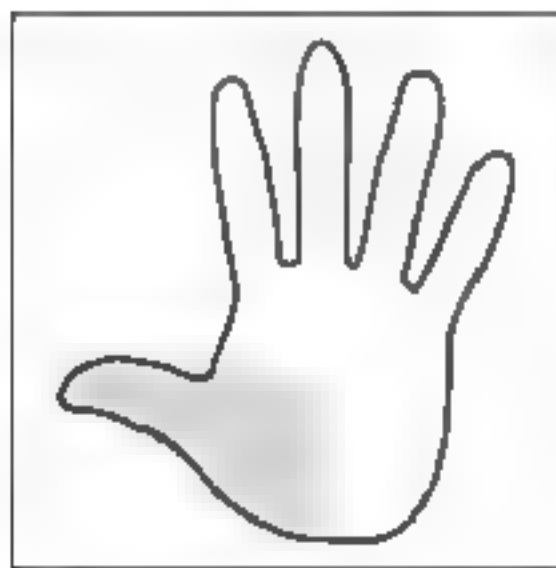
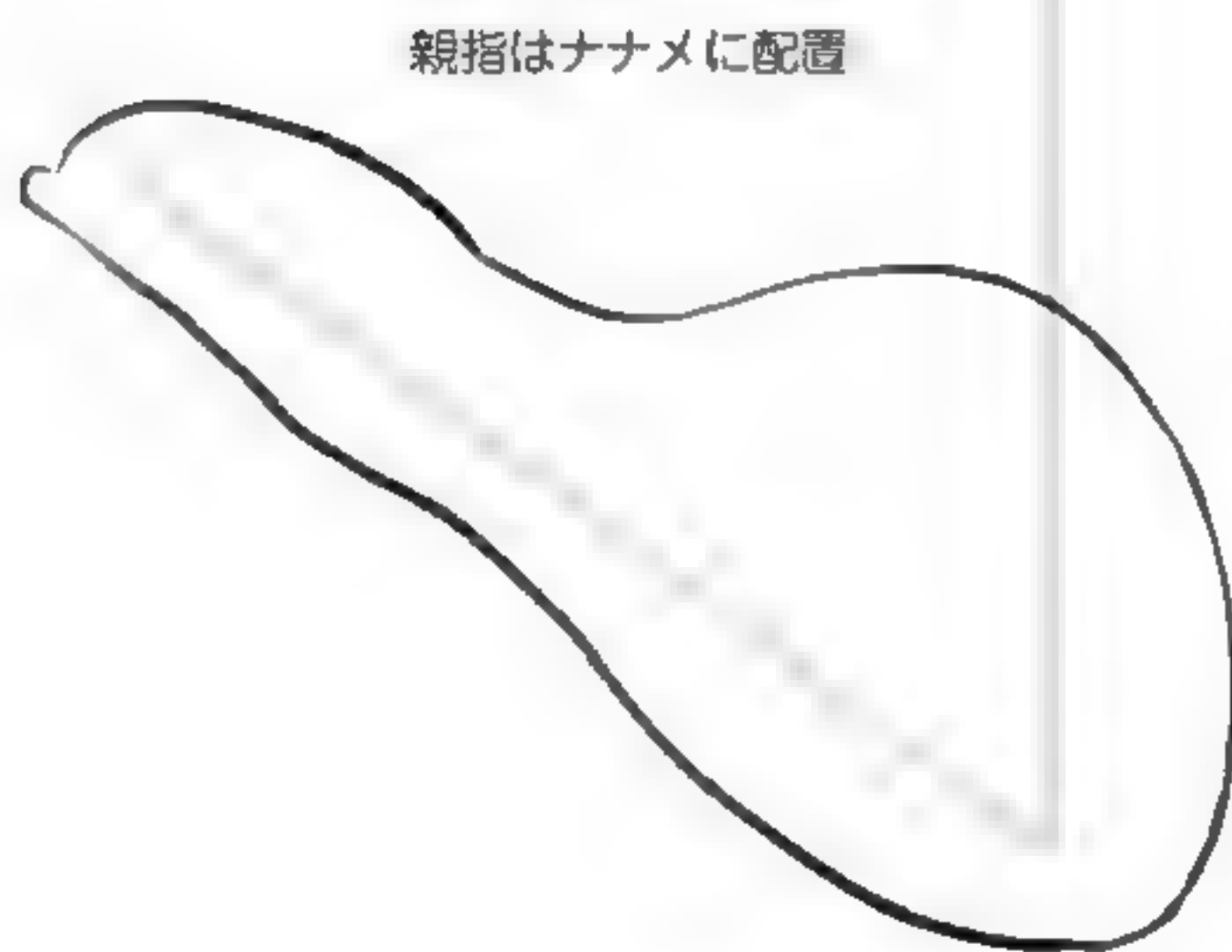
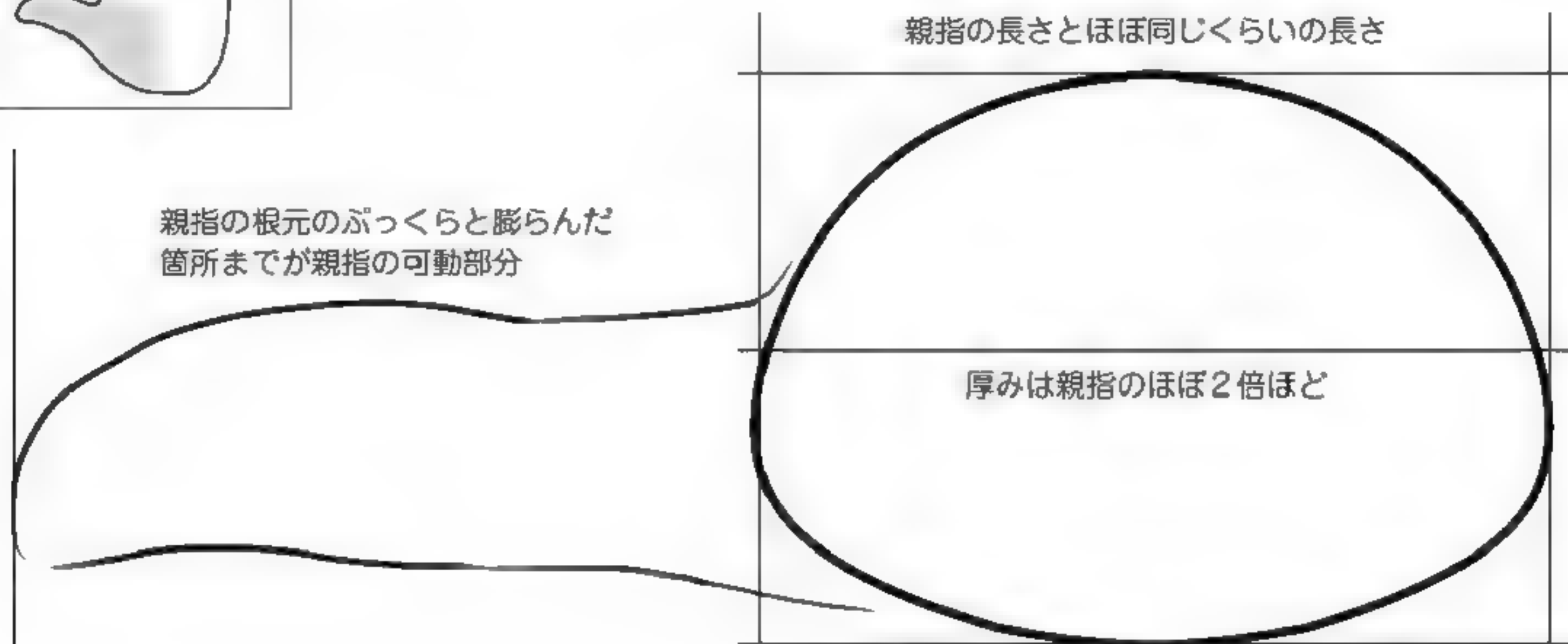
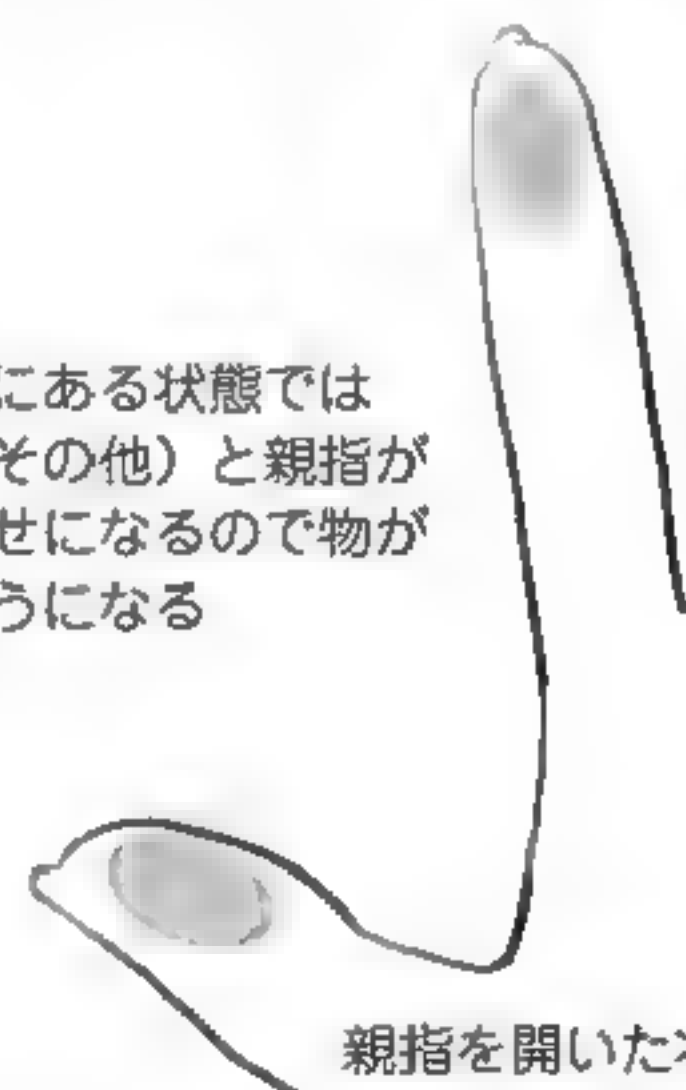
ぷす

萌え指その他：目つぶし

B. 萌え親指を描く

親指は他の4本の指よりやや太く、独特の動きをします。

正面

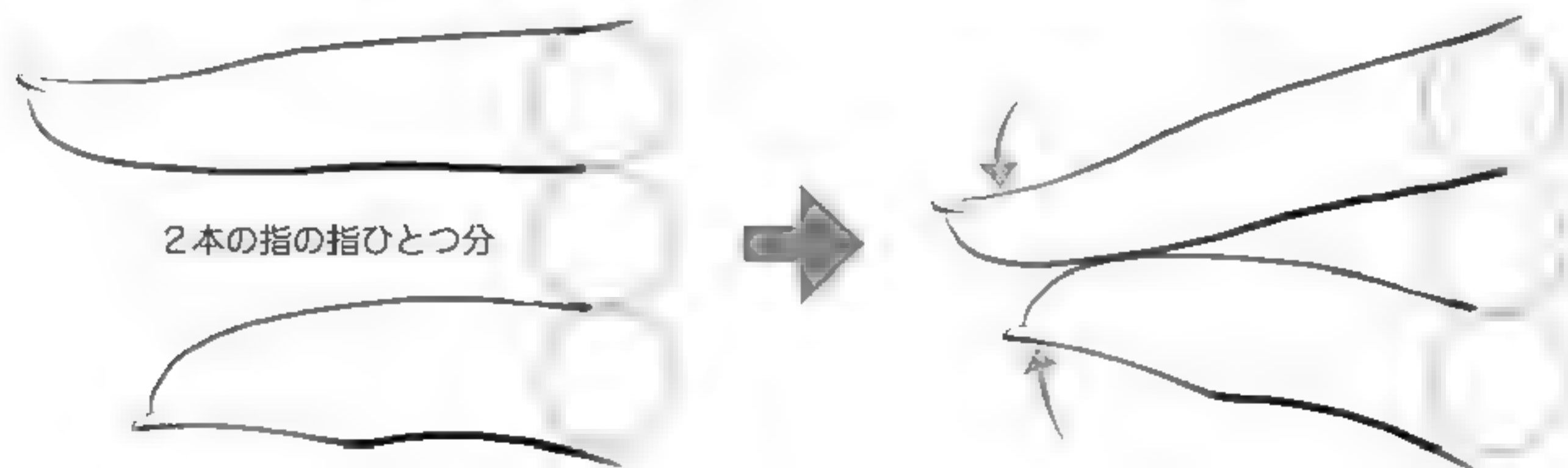
側面

親指の根元の描き方

親指の根元は手のひら（甲）と一体化していますが、親指と連動します。

A+B. 萌え指と萌え親指でできること　つまむ

親指の動きを加えると、指先での繊細な動作が表せます。

萌え指と萌え親指を向かい合わせ

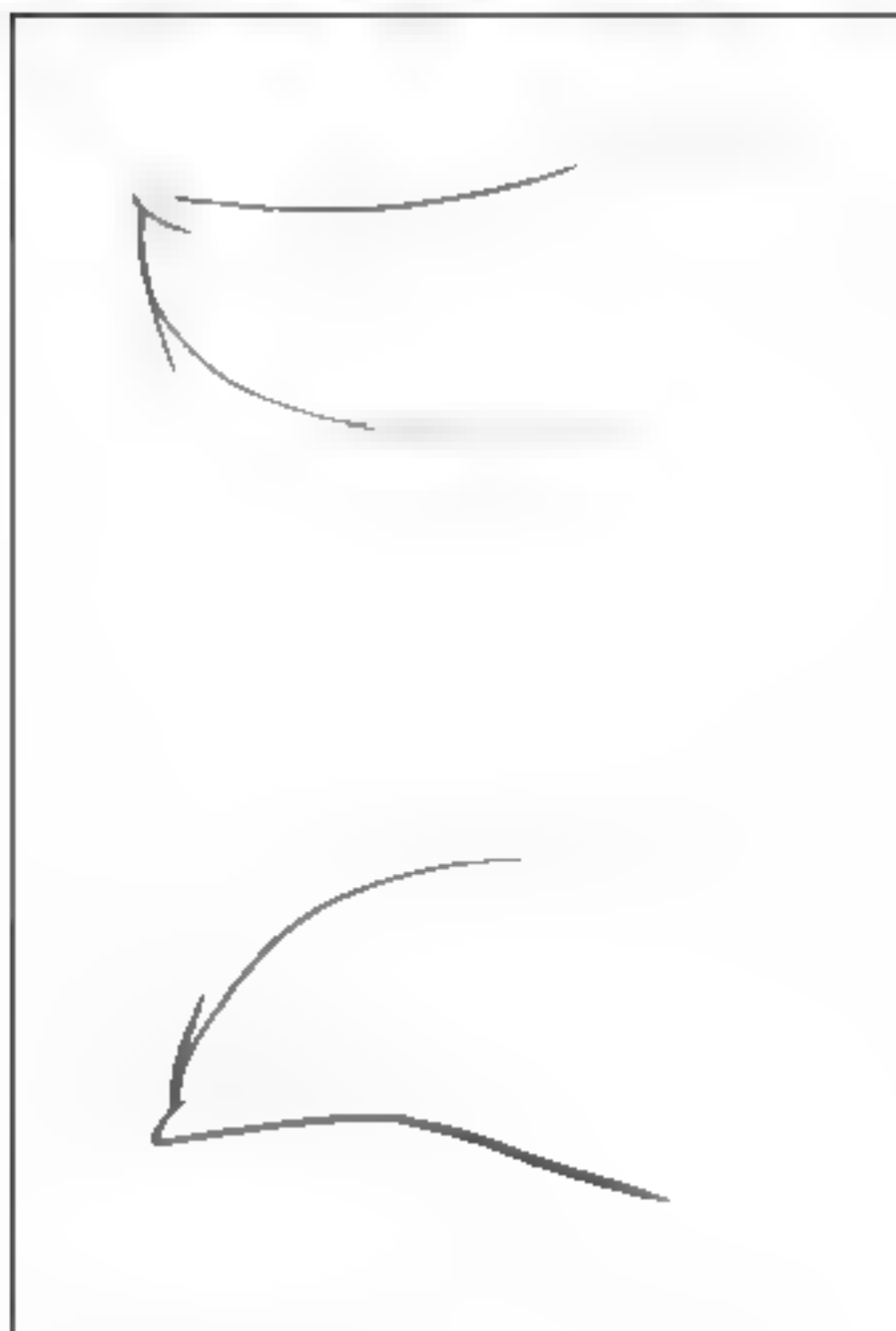
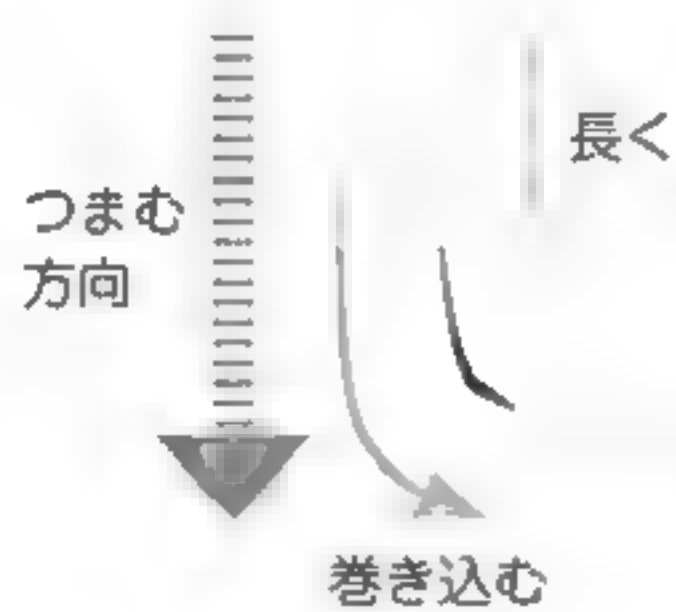
2本の指の指ひとつ分

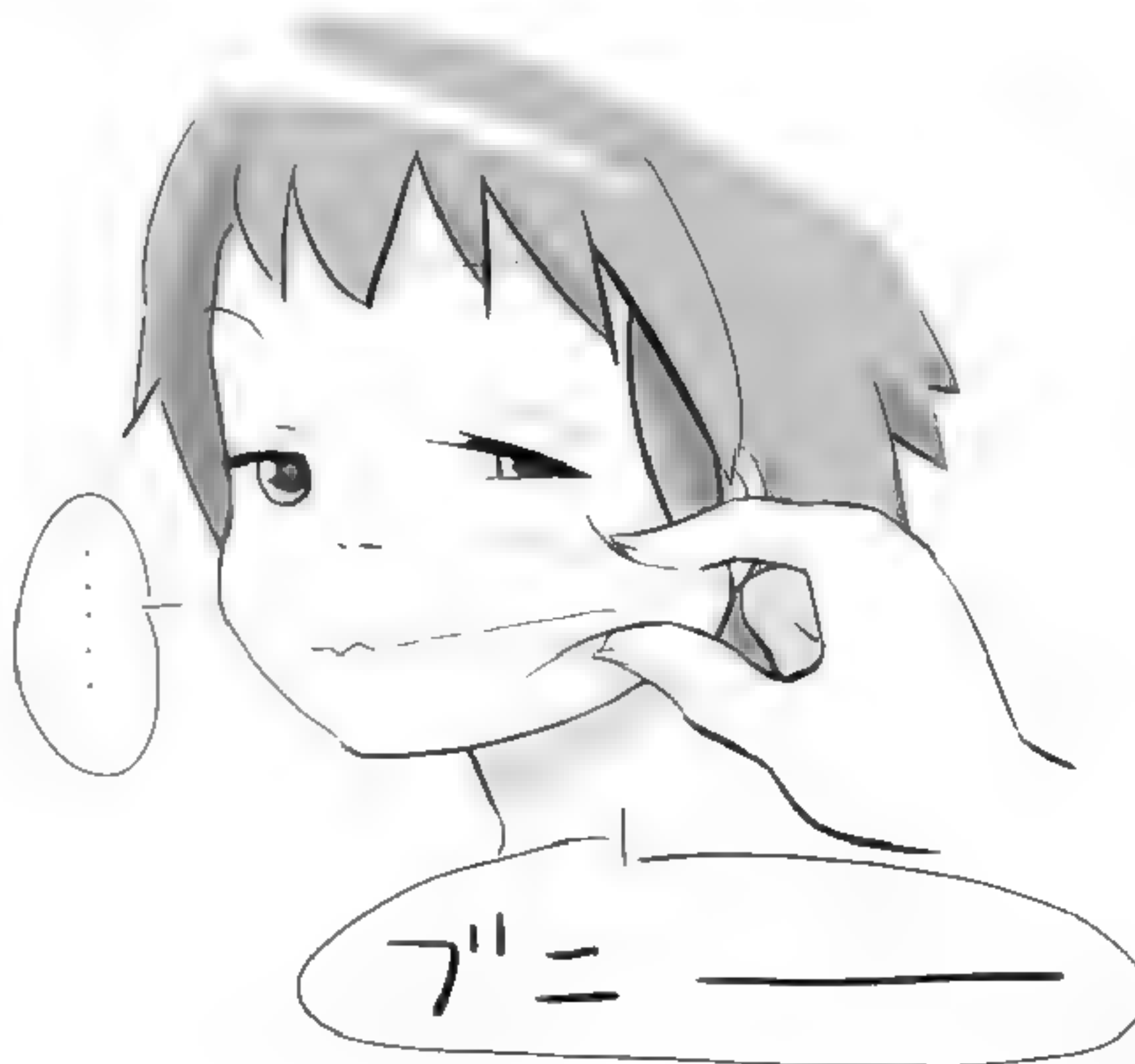
根元を軸にして開閉すればつまむ動作が可能

つまむの描き方

第１段階…軽く触れる

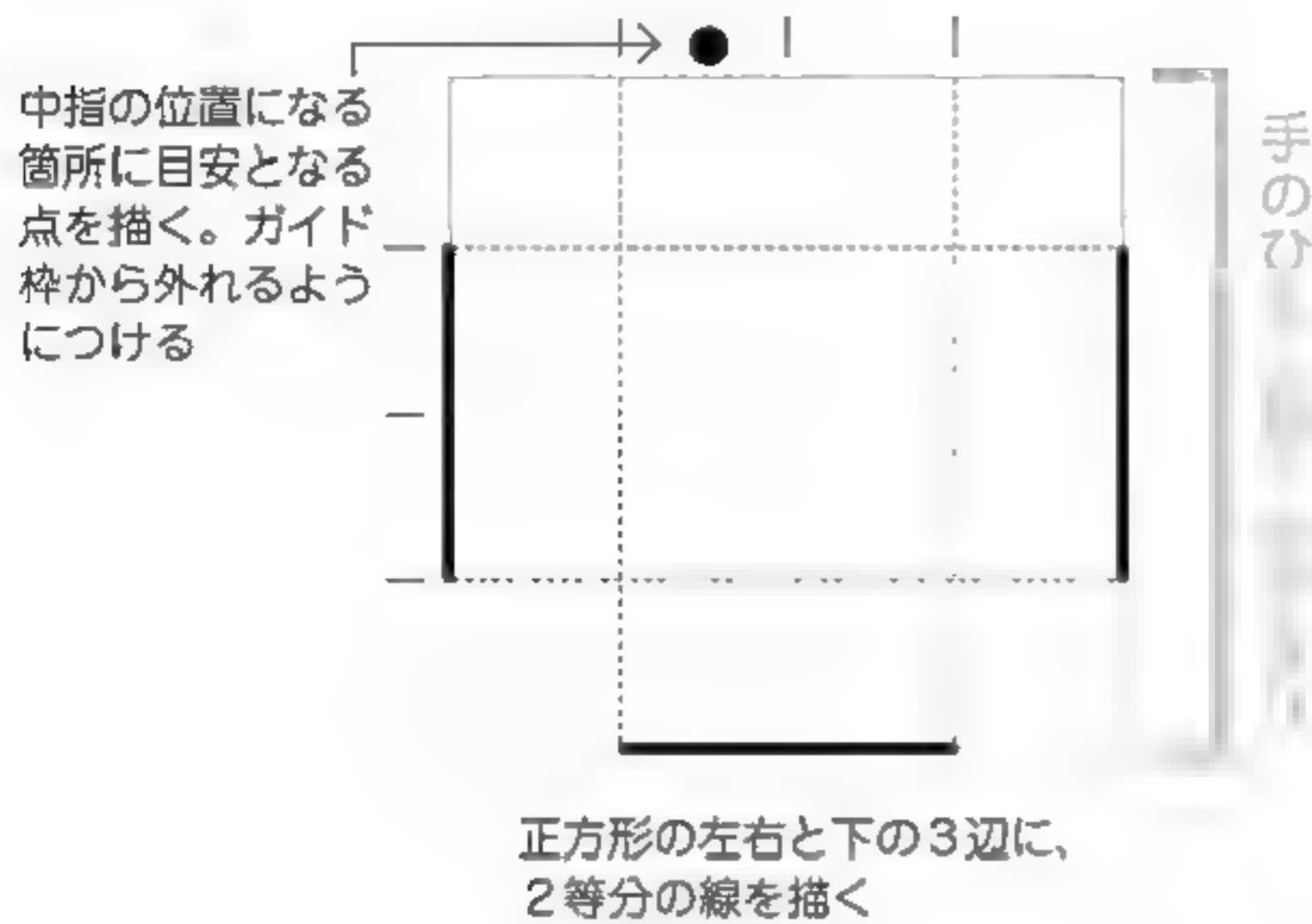
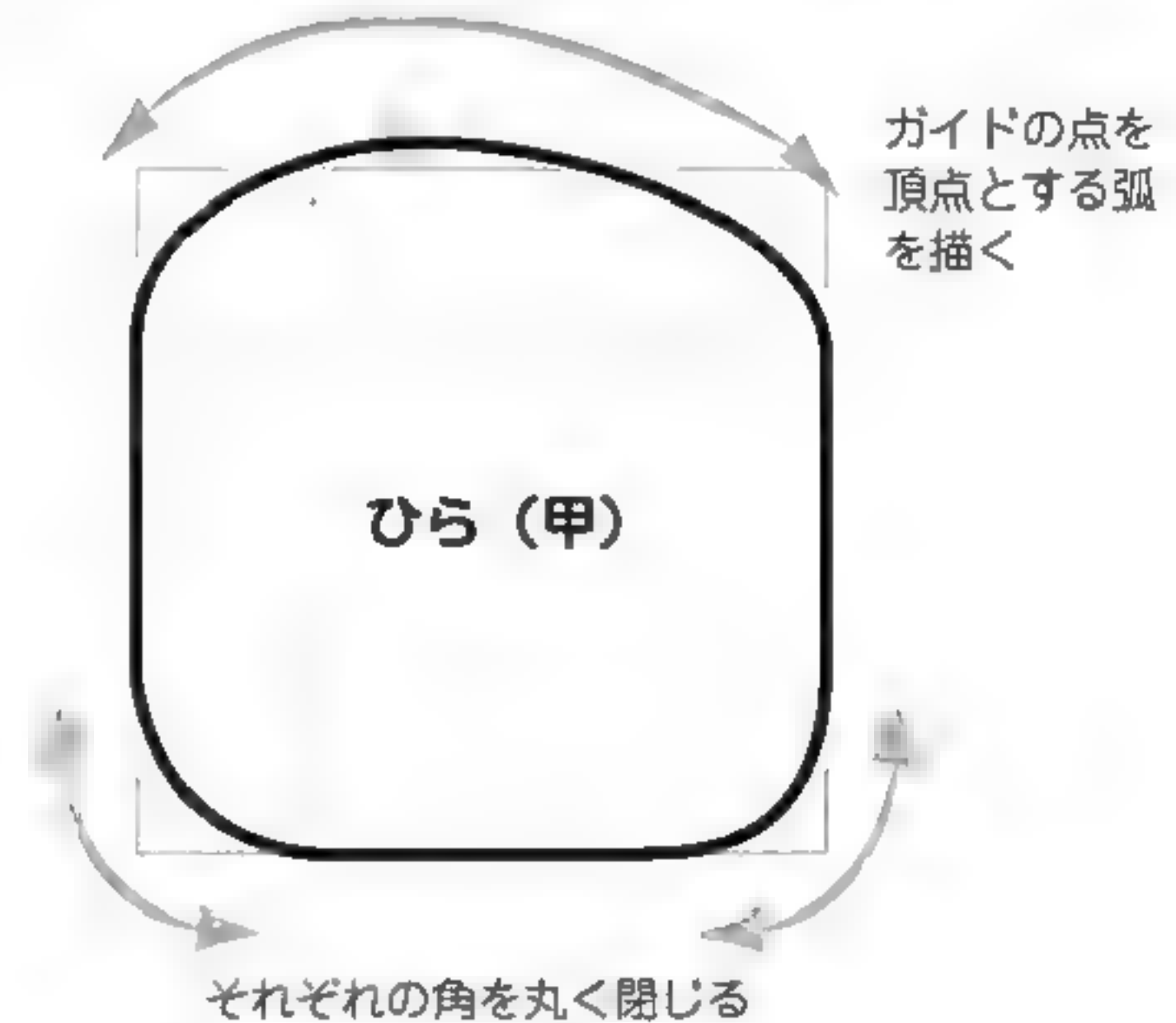
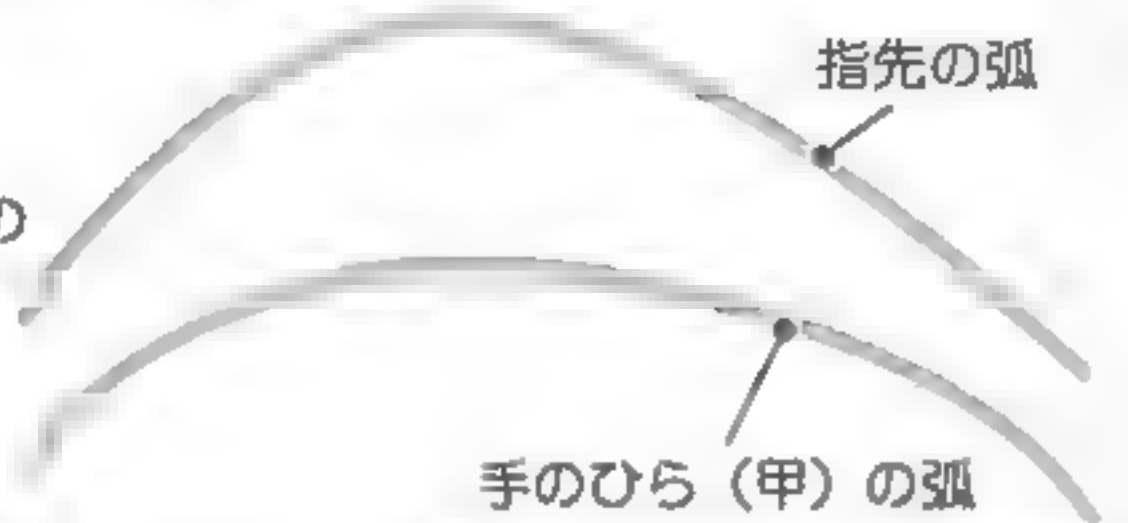
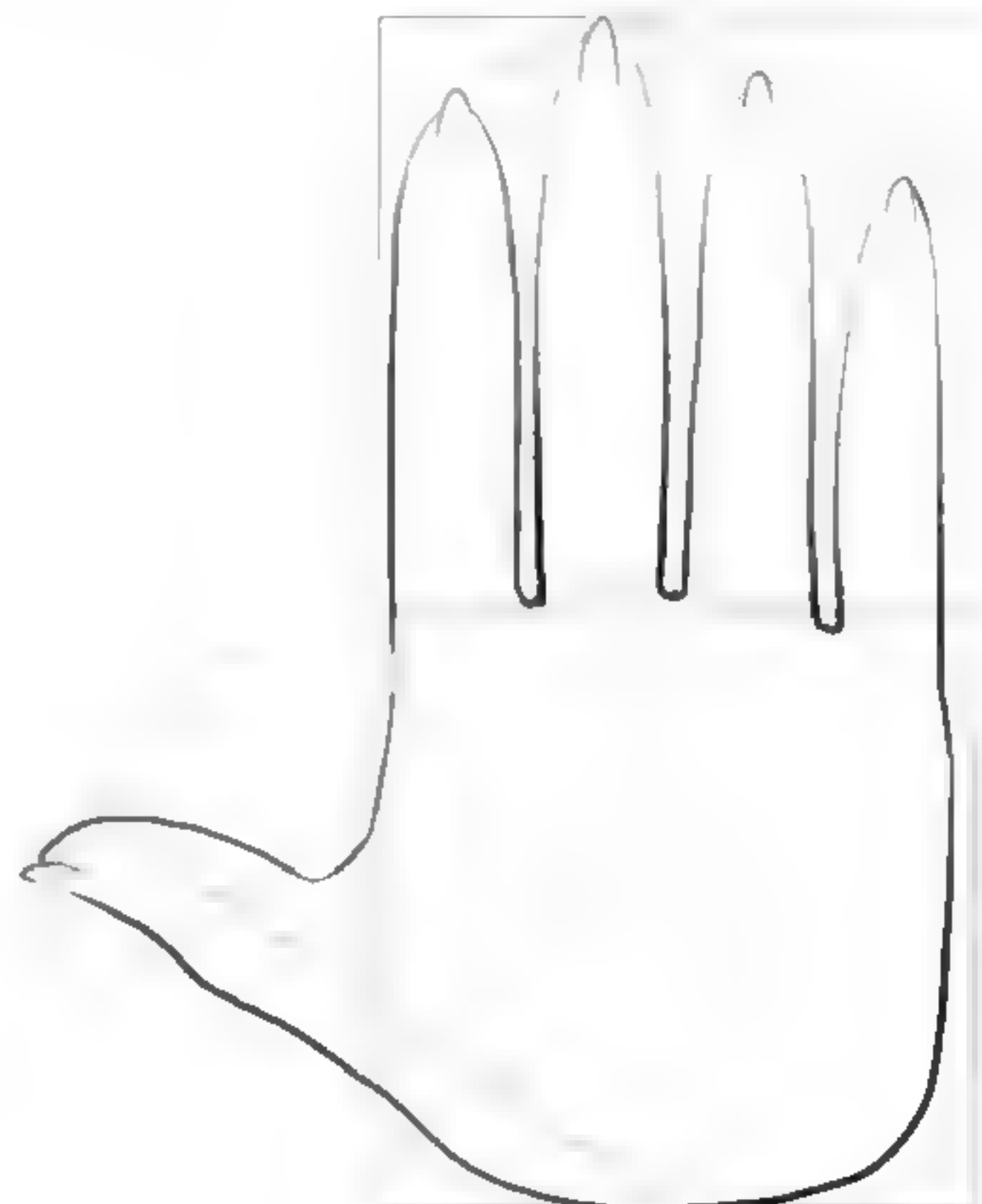
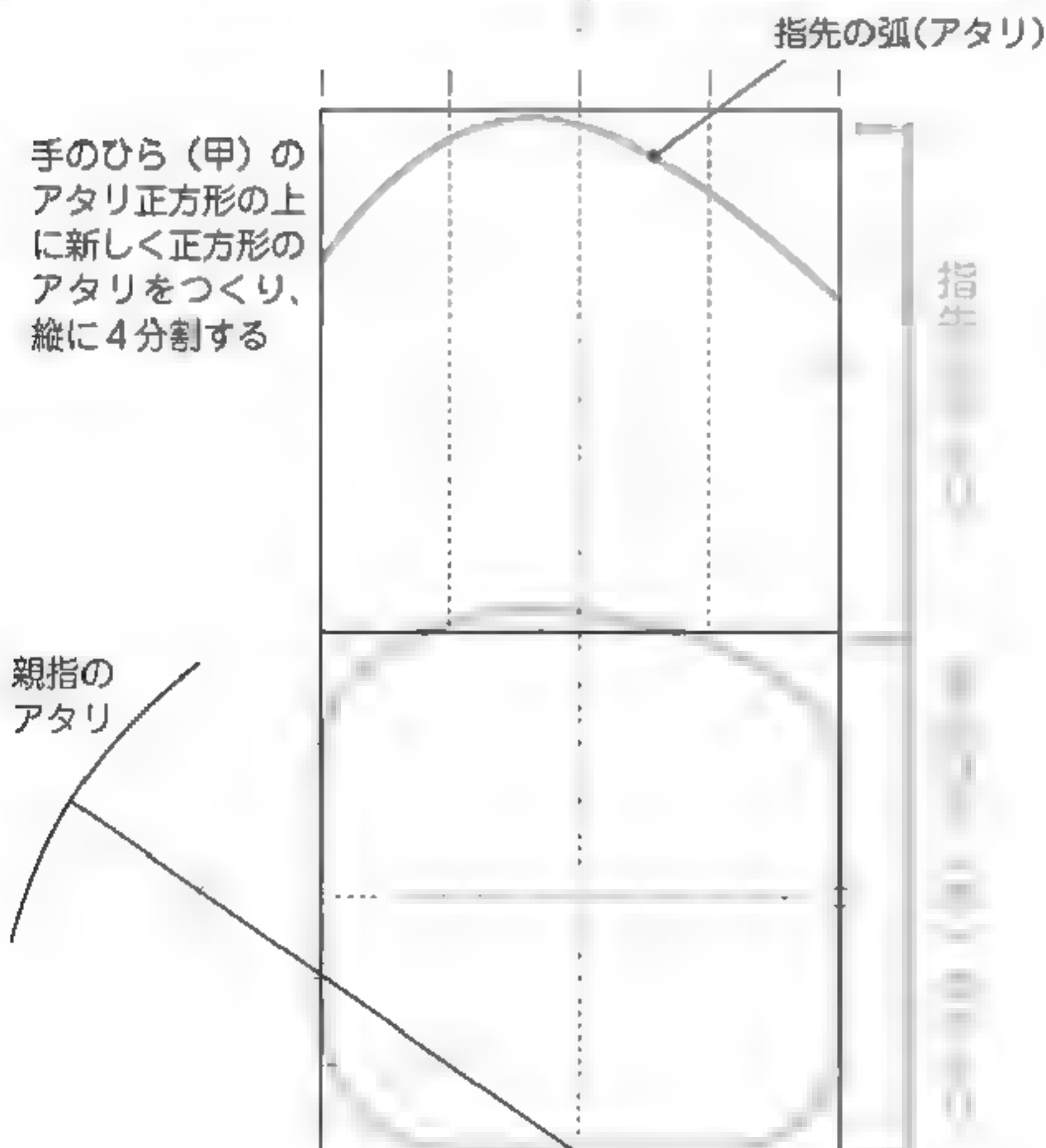
第２段階…少しつまむ

第３段階…つまむ

指の先端が当たるので
指の腹のあるほうへ線を引く

つまむ方向と反対側に
長く肉の線を残し、
つまむものを巻き込む
ように線を引く

つまんだ肉の輪郭が指の
腹と同化するため、１本
の線で肉と指を描く

A+B+C. 萌え指と手のひら（甲）をくっつける

手のひら（甲）と指のアタリとして正方形を描き、それぞれの辺を４等分すると描きやすくなります。

① まずは手のひら（甲）からつくる

② 線をつなげて、手のひら（甲）完成

③ 次に指をつくる

④ アタリを参考に、それらしく見えるように形を修正して完成

萌え手を側面から描く

① まずは大体のアタリを描く。３本の横向き平行線を描き、まん中で縦に分割して、指先、根元、手首の位置を決める

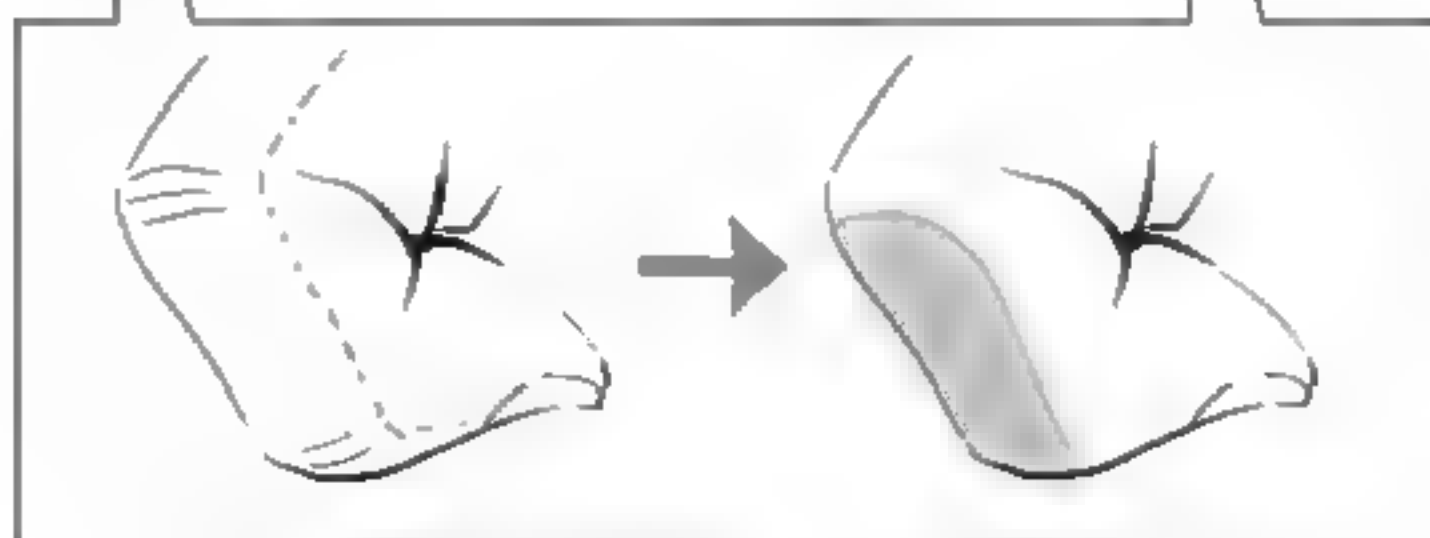
② ポイントを押さえつつ、指を描き足す

③ 今度はアタリを３等分にし、親指の指先、根元の位置を決める

④ 線に強弱をつけ、完成

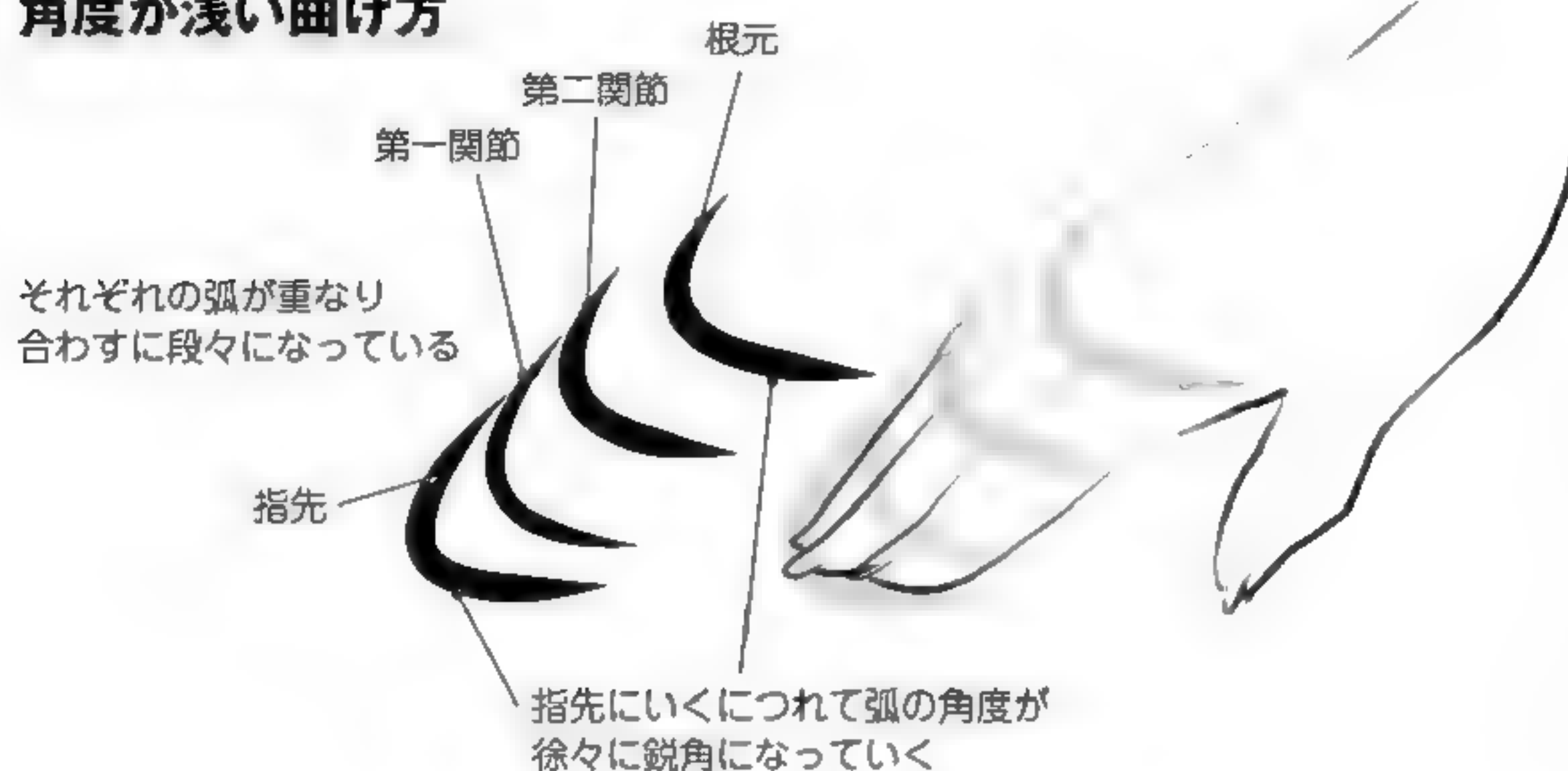
曲げた萌え指を描く

やや曲げる

曲げる

完全に曲げる

曲げた萌え指の揃え方

伸ばしたときも、上からでも、下からでも、ナナメからでも指のつけ根、先端同様に各関節は「弧」をガイドにして描くことができます。

角度が浅い曲げ方

角度が深い曲げ方

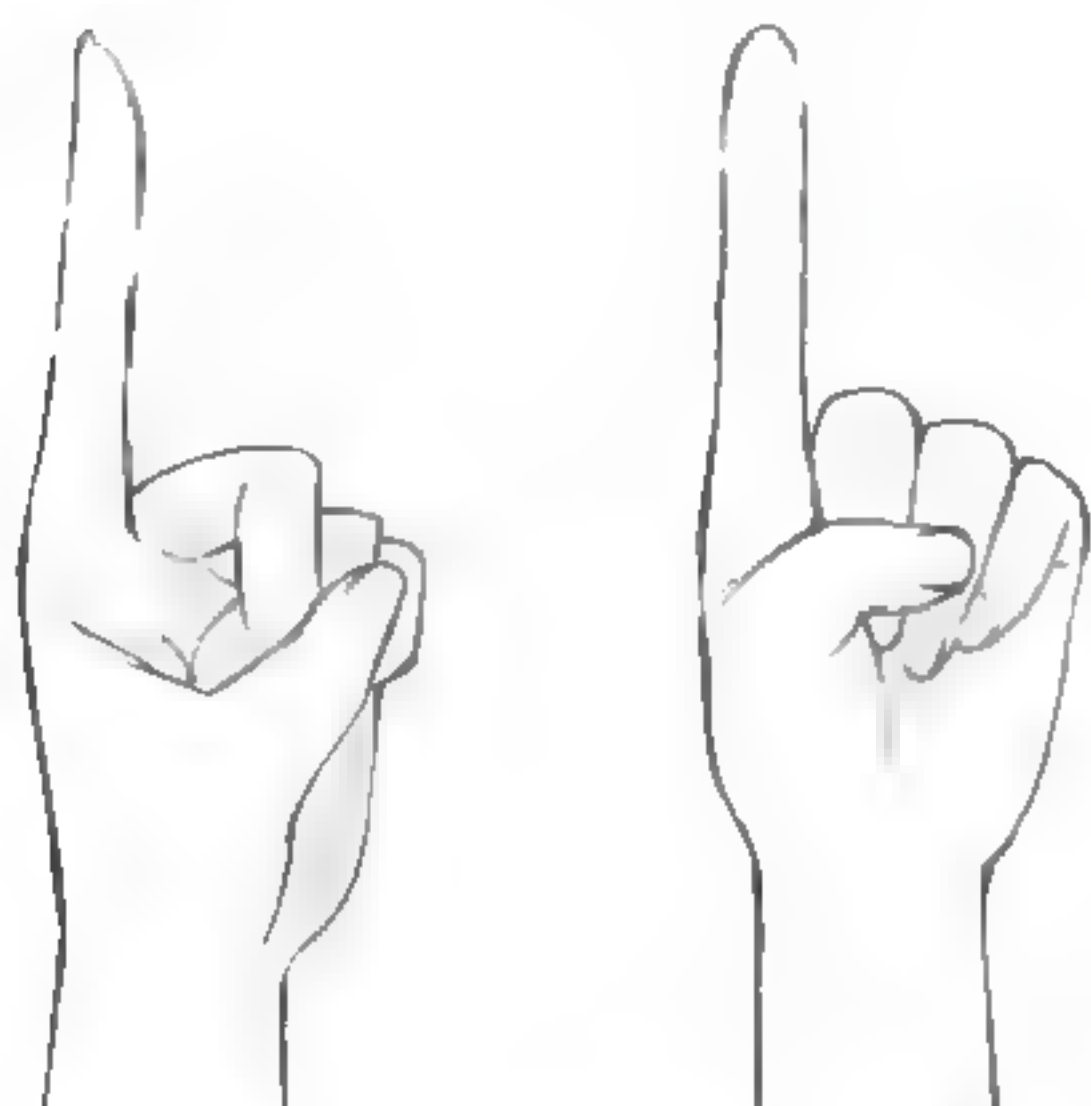
握る

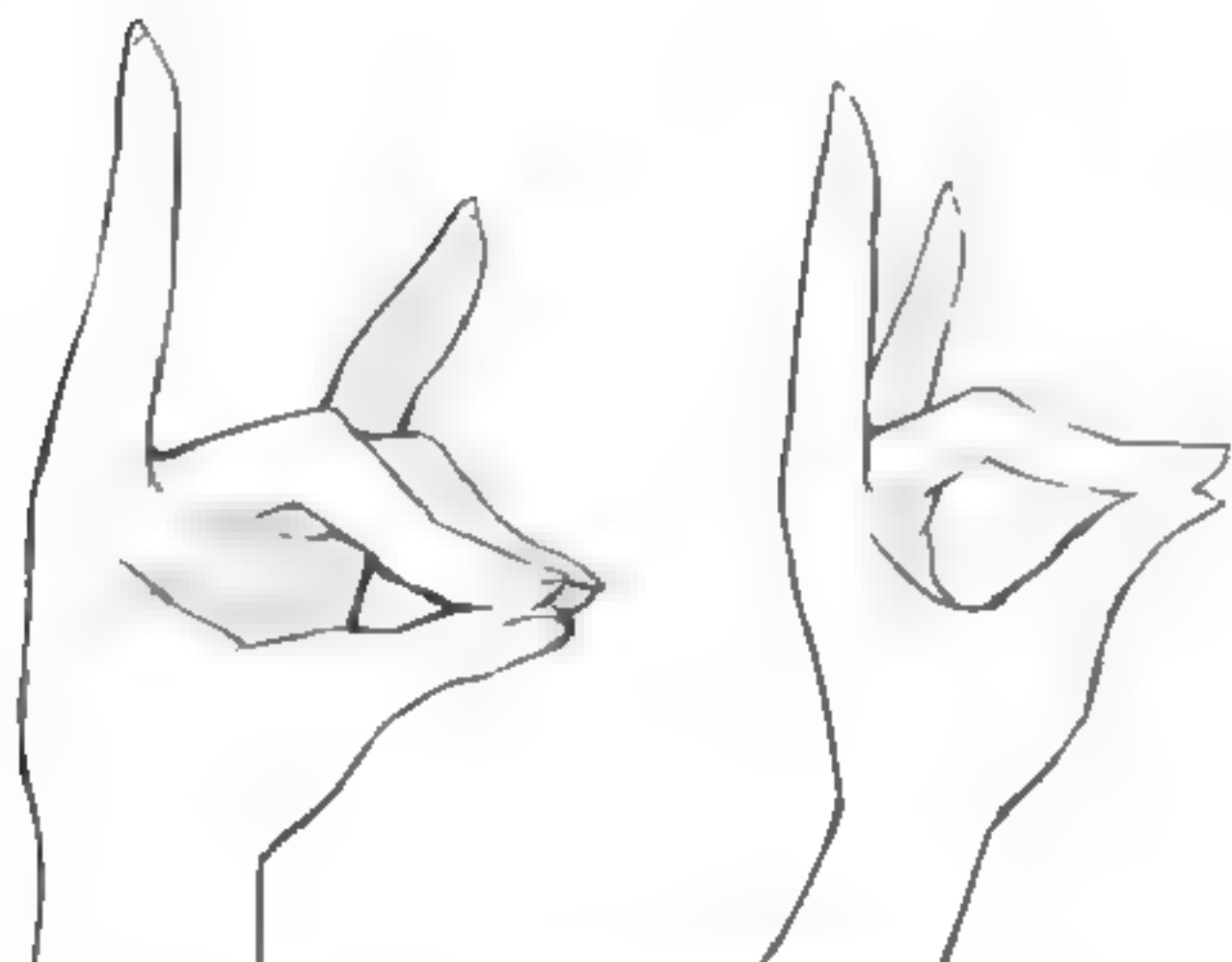
見える弧は第三関節と
第二関節までの２つ

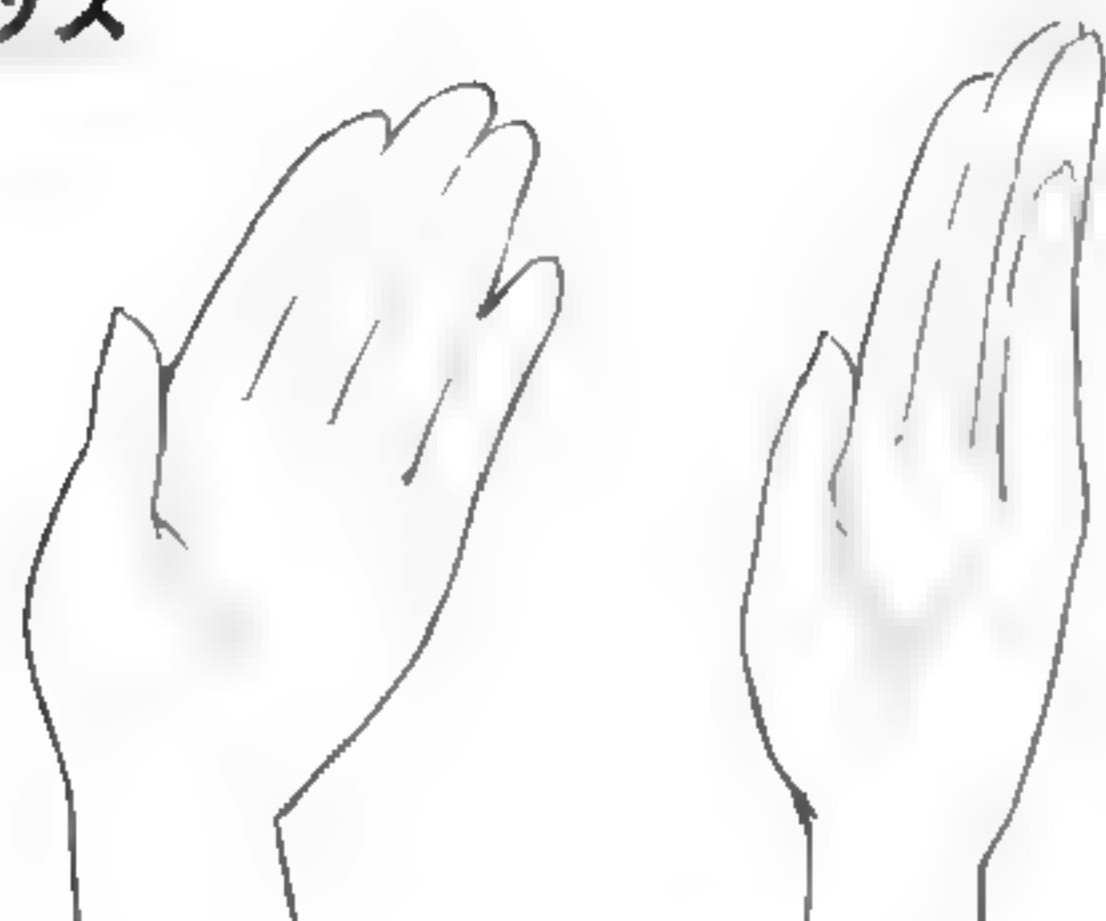
あとは巻き込んでいる
ために見えない

いろいろな手のポーズ

ひとりでできる手のポーズも、ふたりを描くときに役に立ちます。手のポーズのバリエーションが増えると、ふたりポーズの手を描くときにもそのまま応用できます。

人差し指立て

ひとりを描くときは自分の頬につけたり、前に突き出したりのポーズになるものが、ふたりの場合は相手の頬をつつくときに使える

キツネ

女の子らしい、かわいい手のポーズ。応用すればデコピンにも使える!?

投げキッス

投げキッスは向かい合わせで相手にするも良し、ダブルでカメラ目線で投げるも良し

手を組み合わせて描こう

手を合わせる

ひとりで合わせた右手と左手

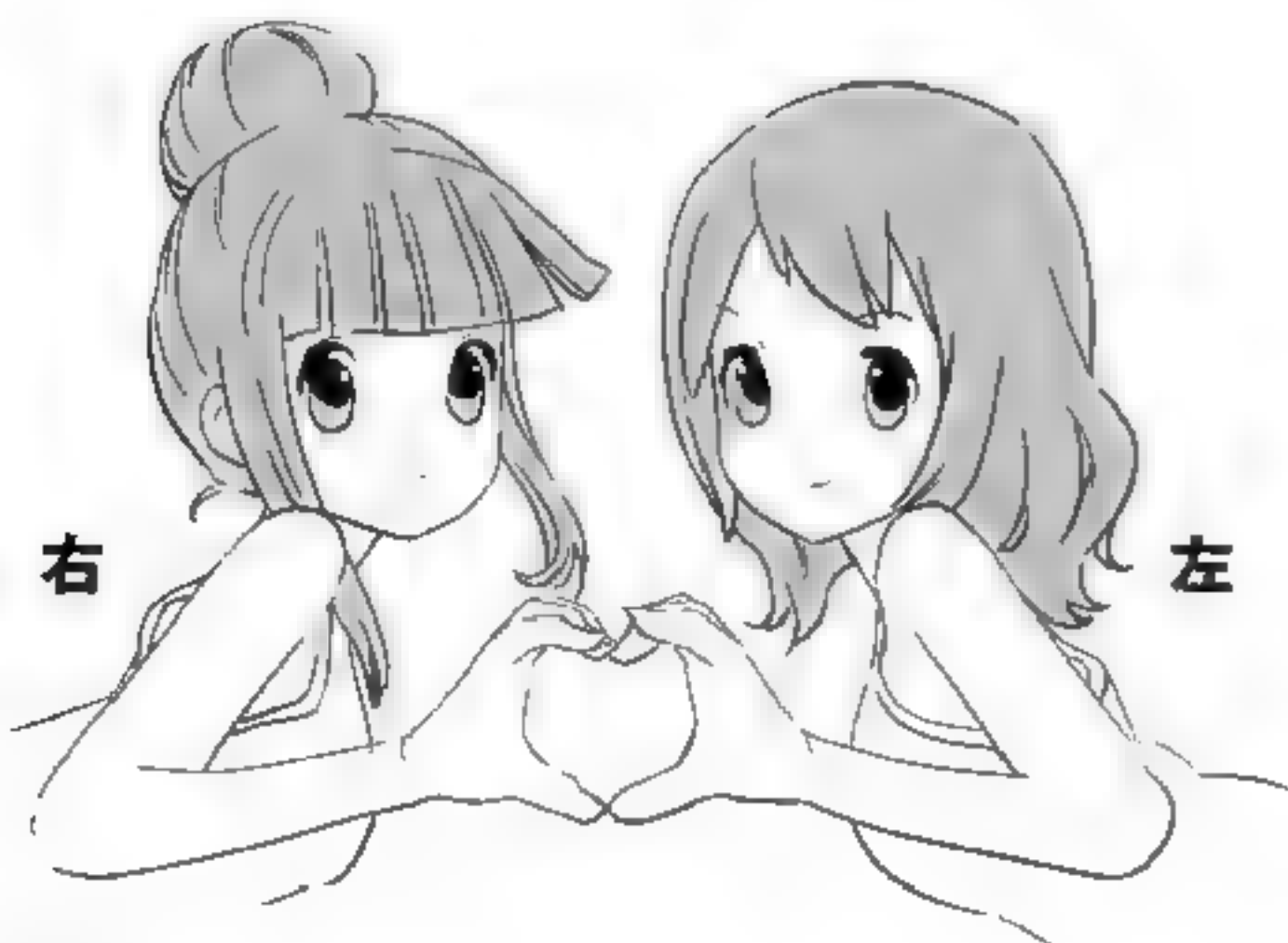
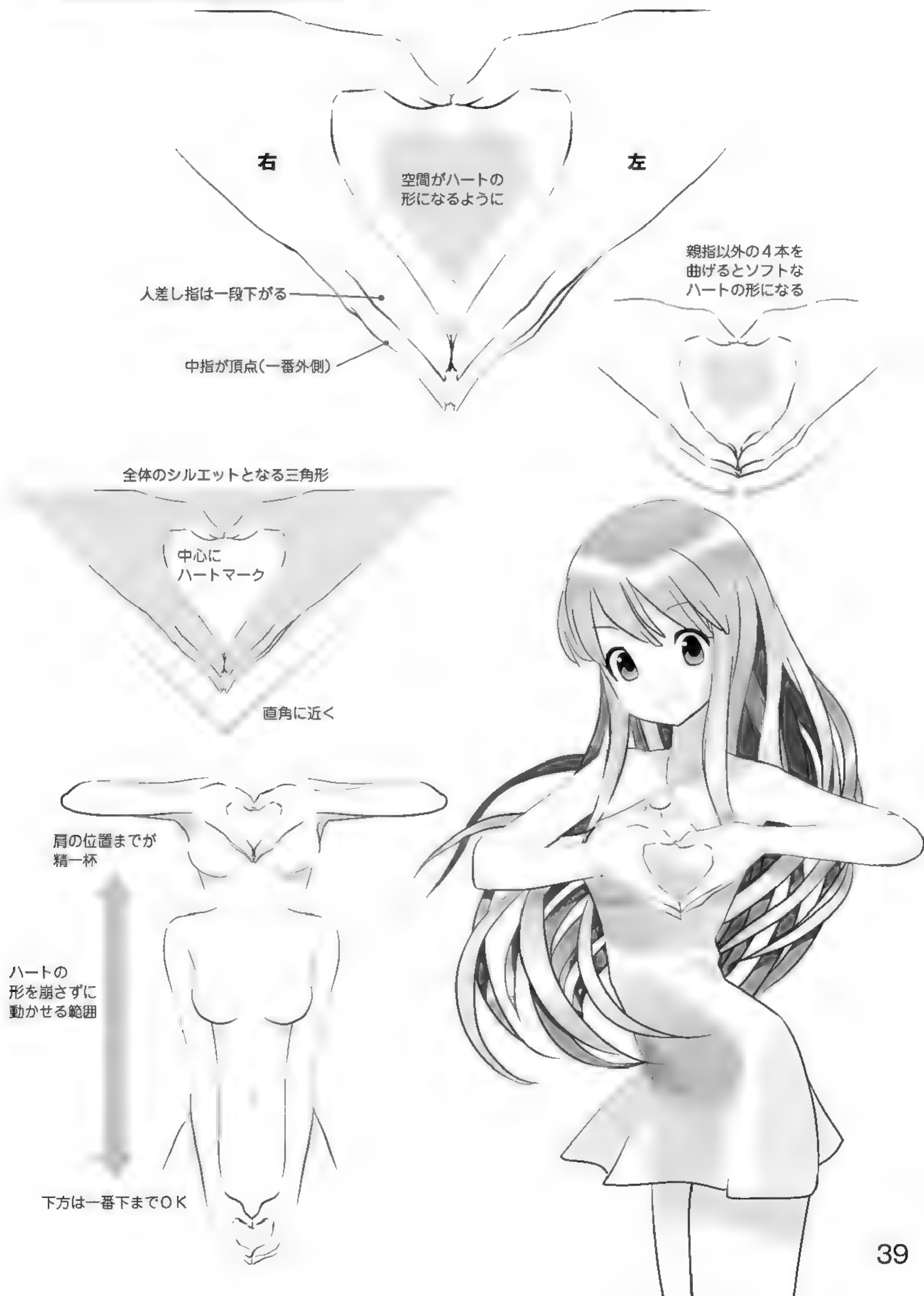
向かい合うふたりの右手と左手

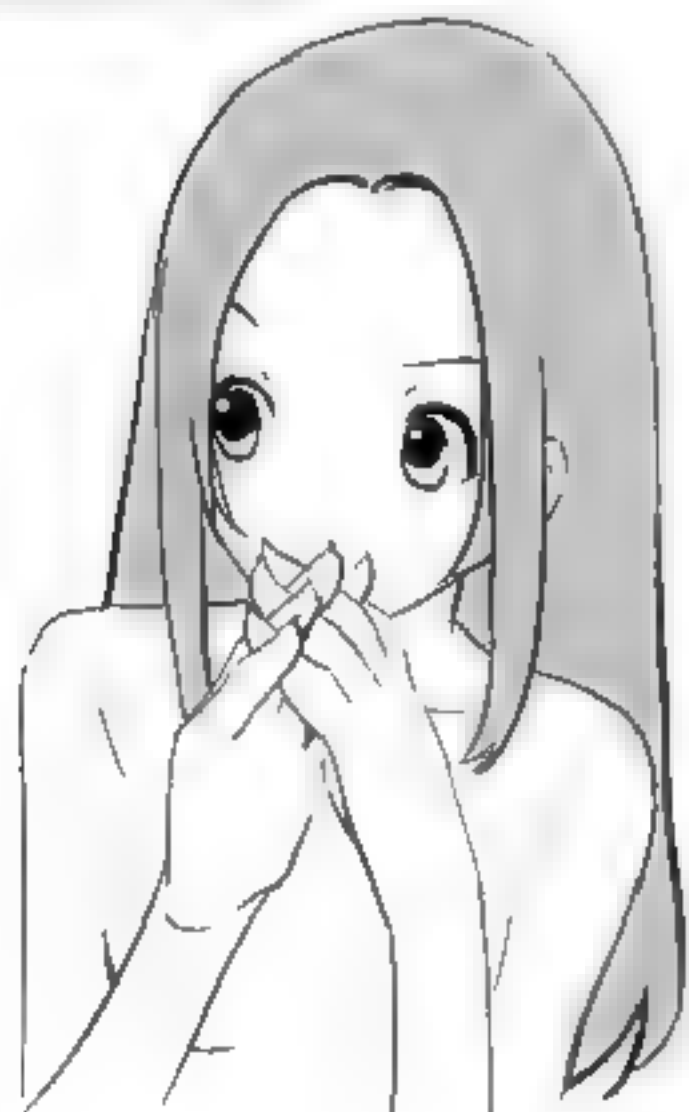
③ガイドの弧を指の先に描く

①隠れて見えない奥の手の形を把握する
*具体的に描き出してみる

②重なる手の手前(小指側)だけ描き出す

④ガイドに合わせて指先を配置で完成

ハートのジェスチャーは3タイプ

3. 親指を上に使うタイプ

手を浅く組む

ひとり

右　左

ひとりの合わせた
右手と左手

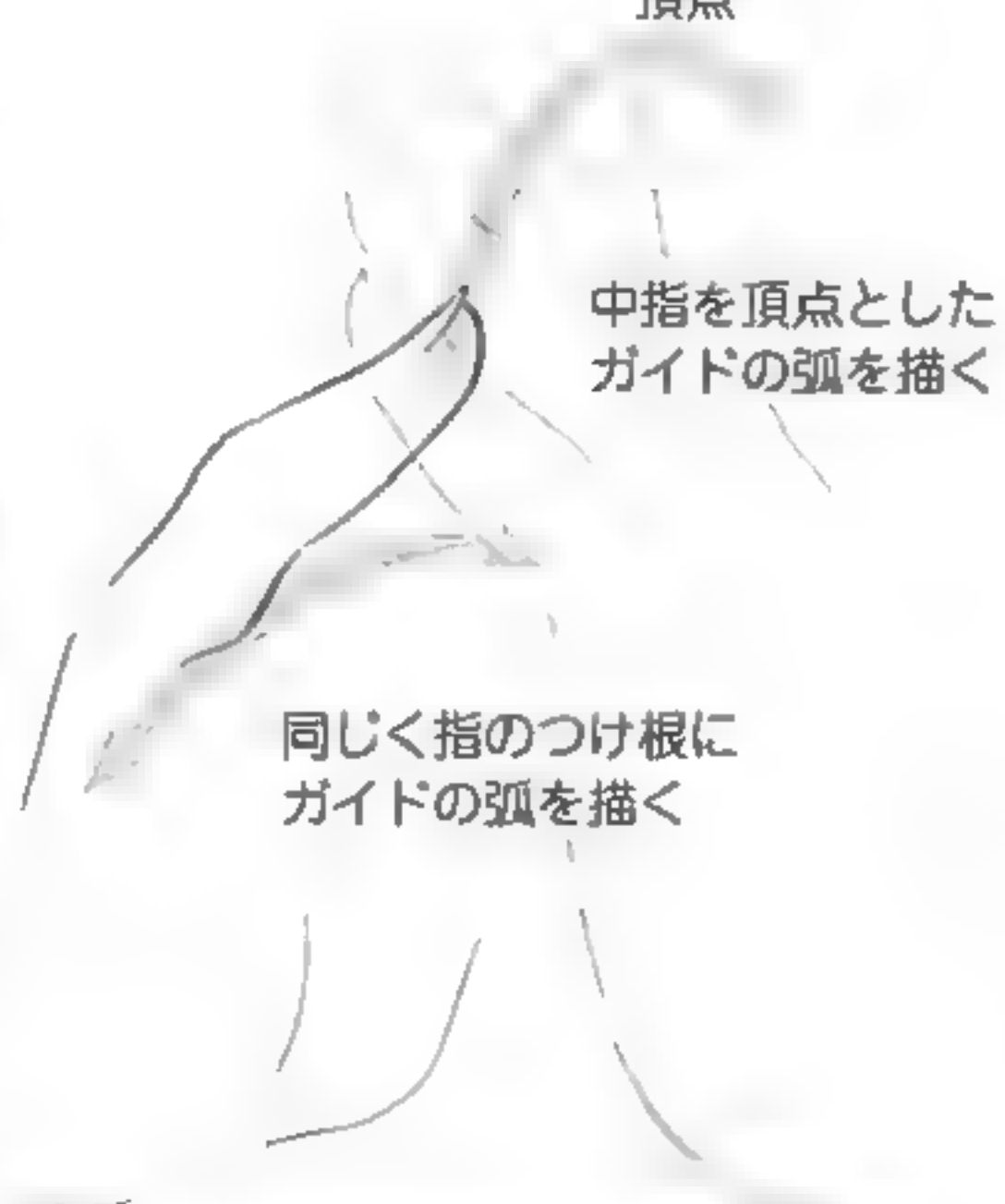
ふたり

右　左

向かい合うふたりの
右手と左手

Point

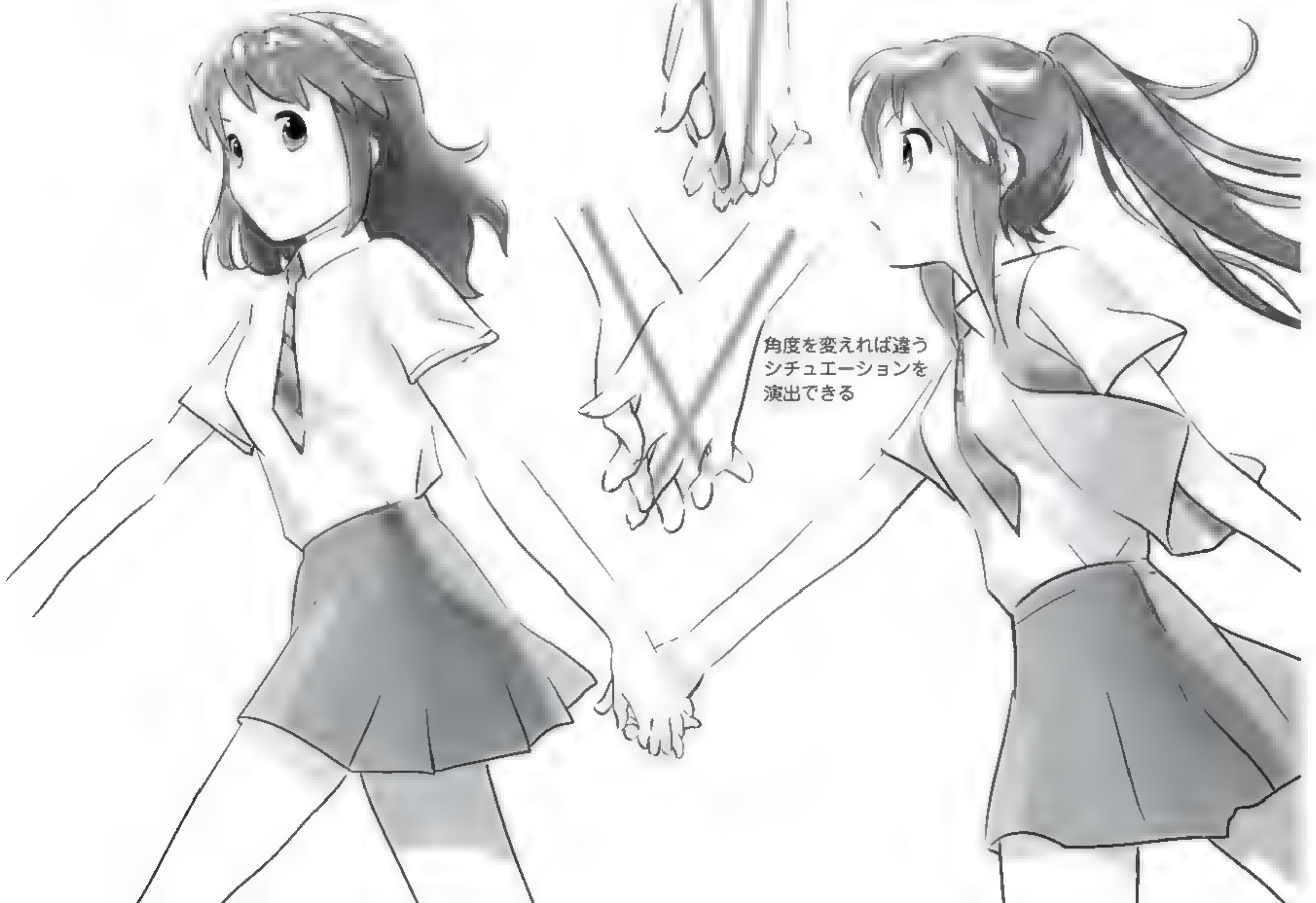
同じ手のポーズが
「ひとり」でも
「ふたり」でも使える

合わせた手の描き方

① 向こう側の手の形を
しっかり把握する

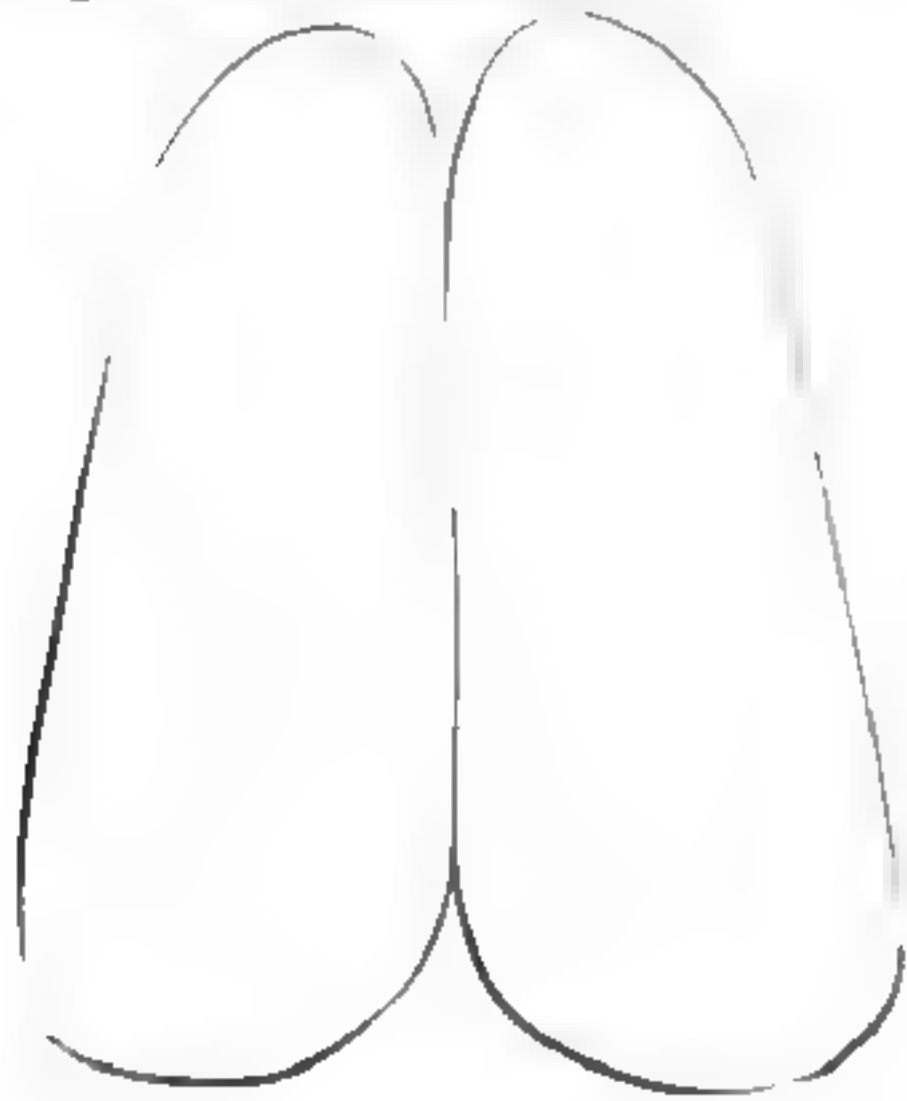
② 手前の手を描いたら
まず向こう側の手の
小指を描いて位置決めする

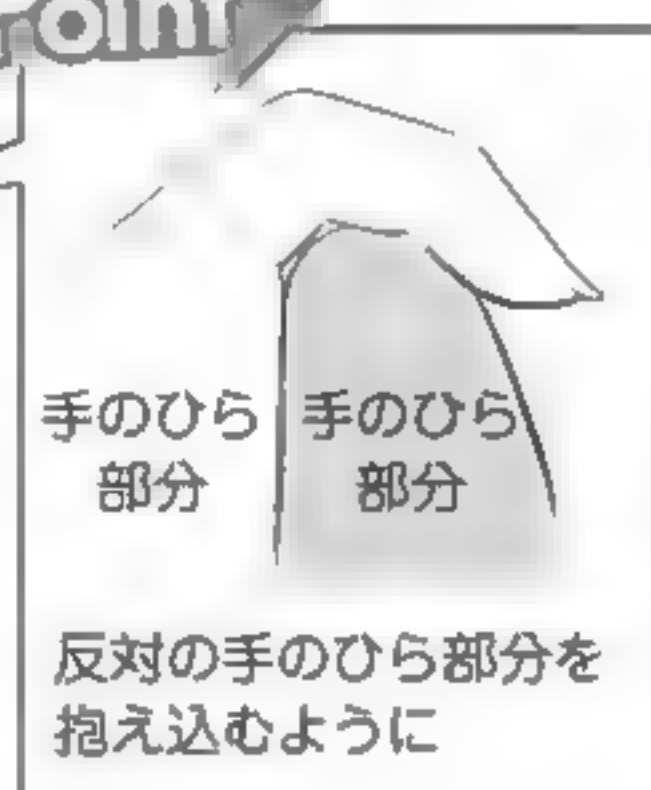
③ 指先とつけ根をガイドに
従って描き足すように

ふたりでの応用

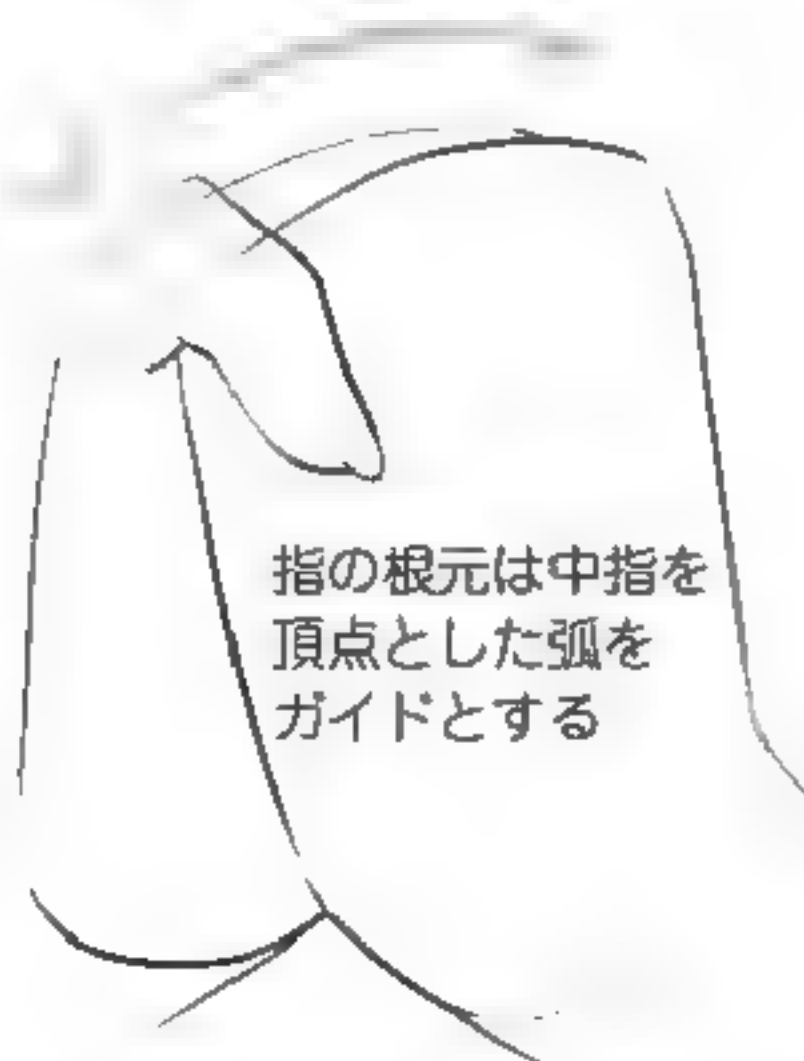
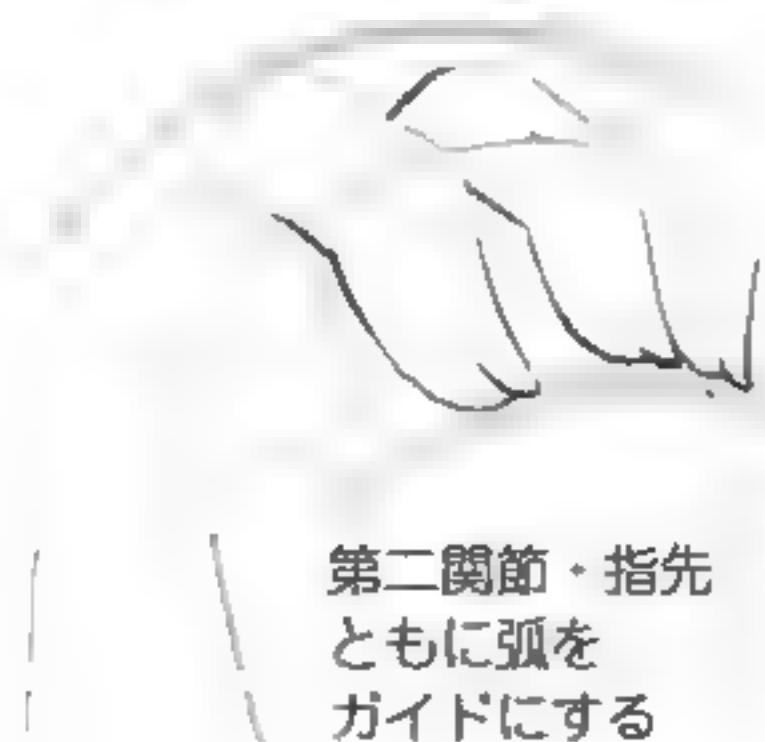
浅く組む手を下げれば、そのまま手をつなぐふたりに応用できます。

手を深く組む

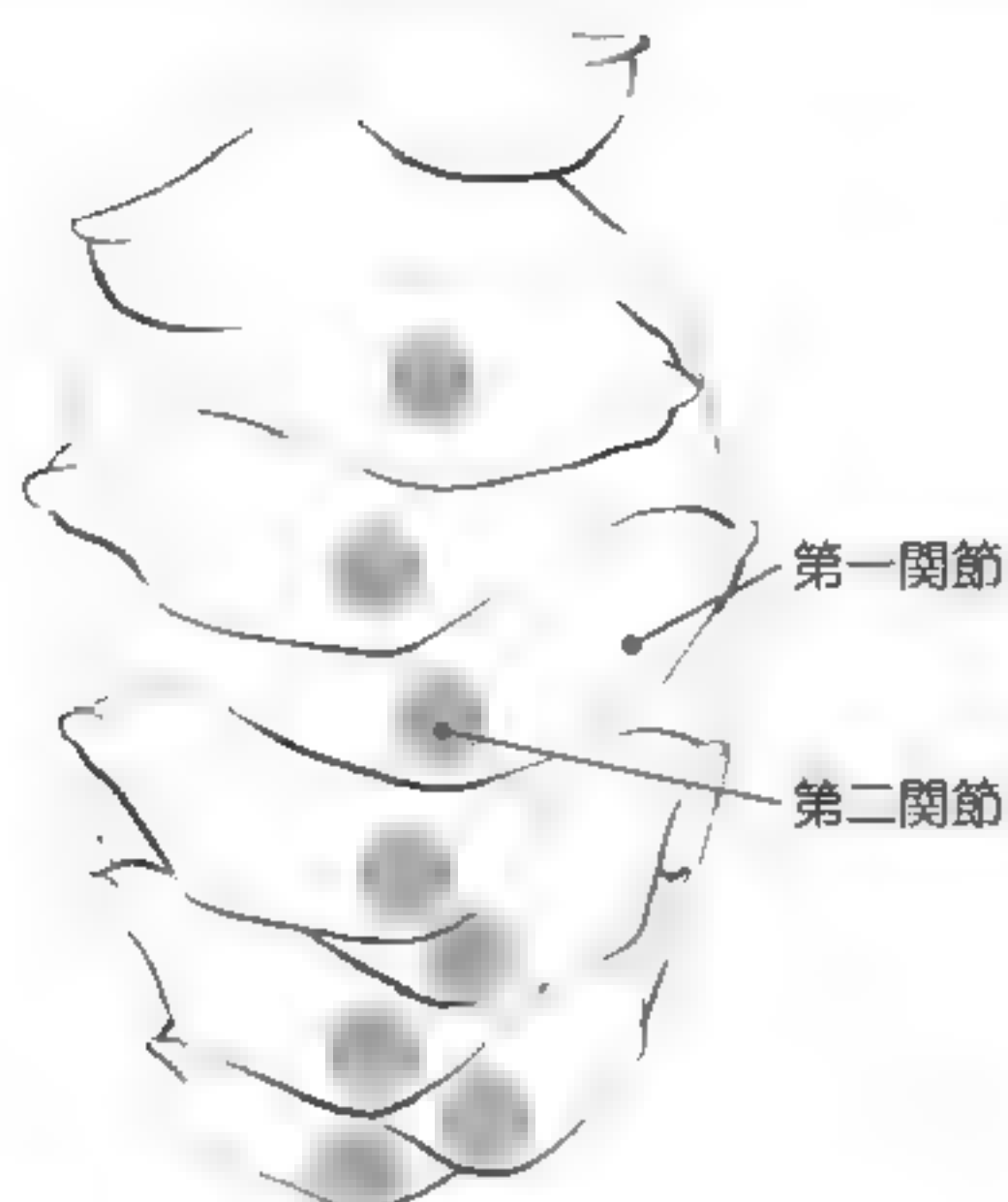
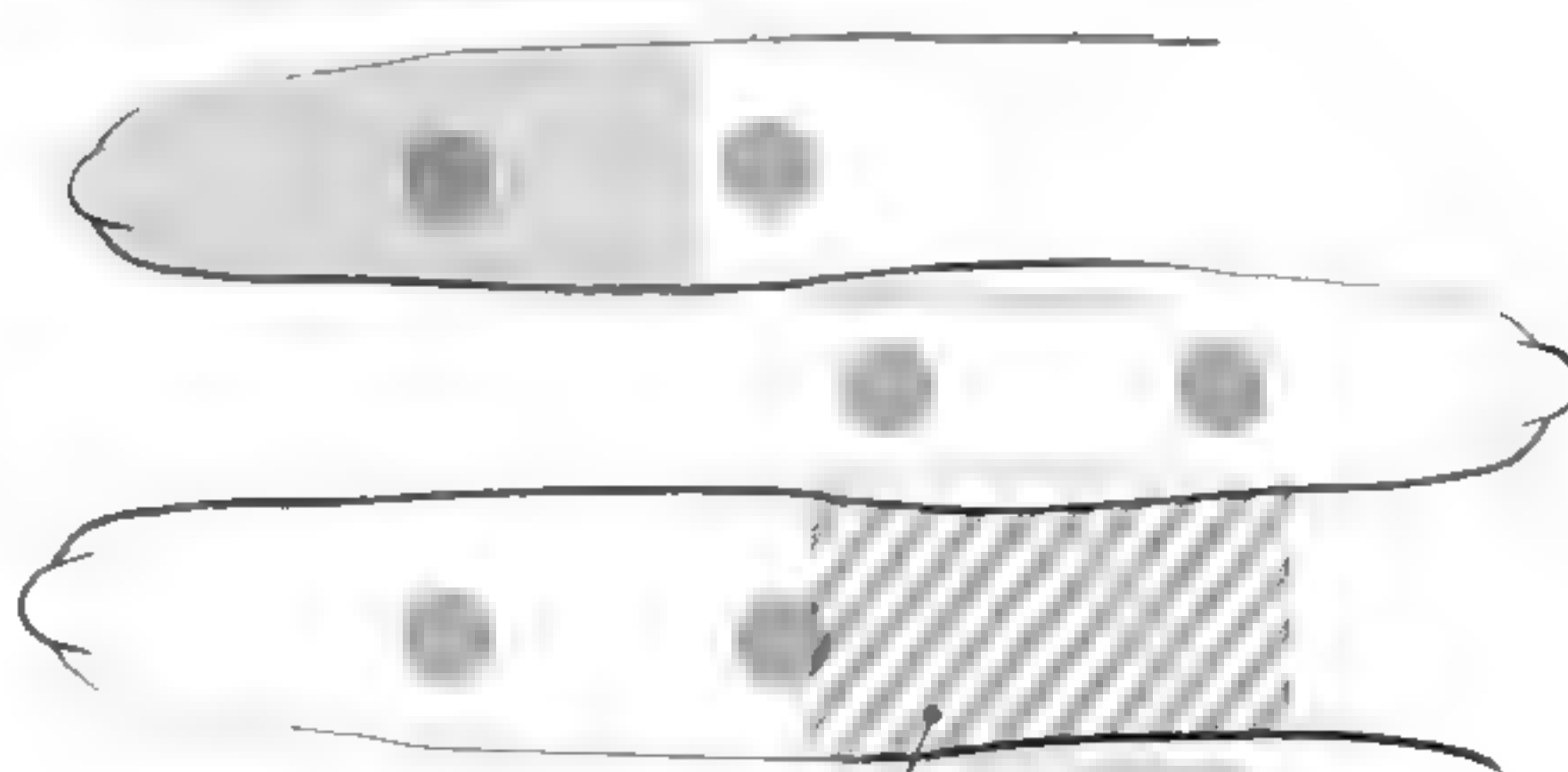
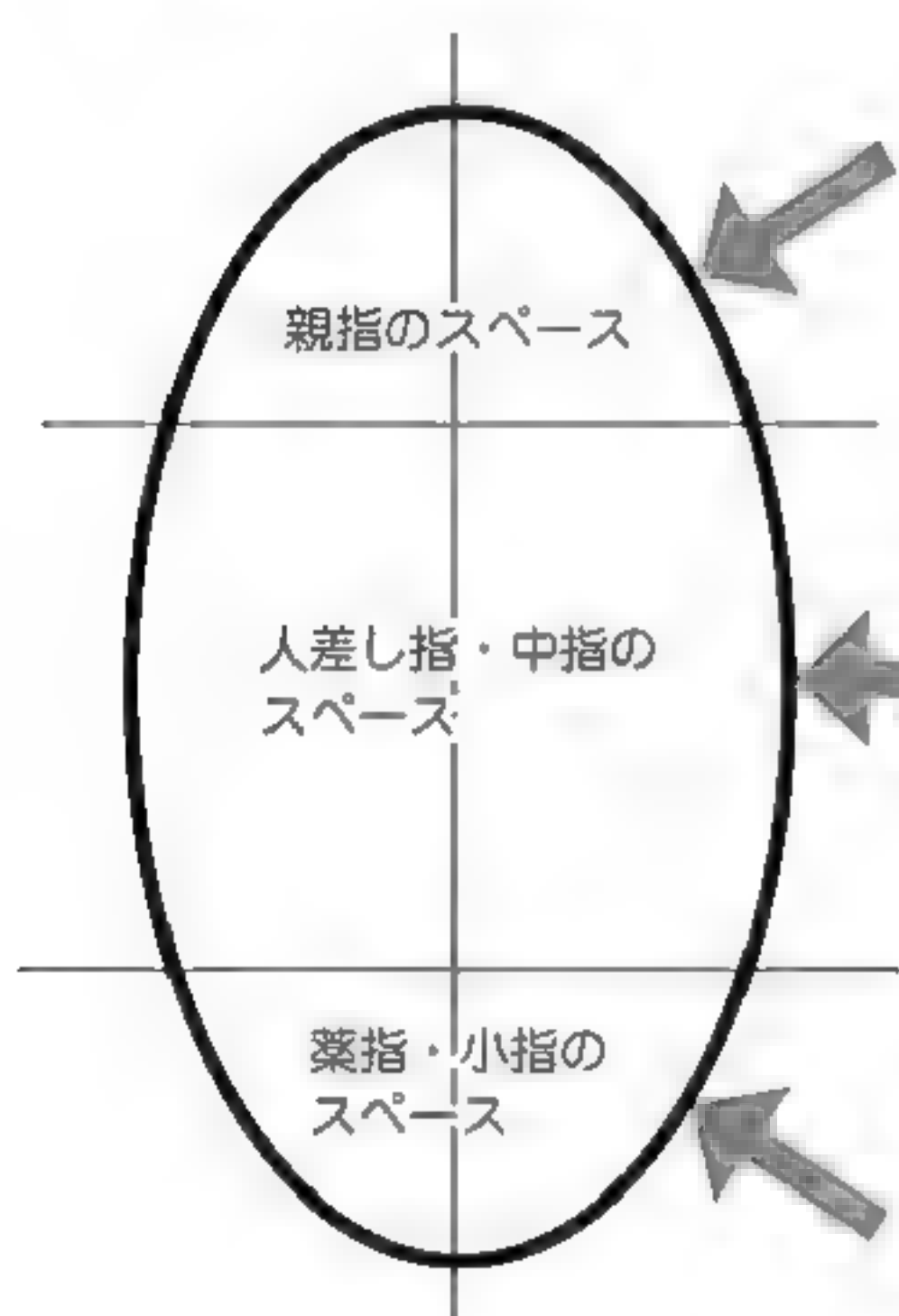
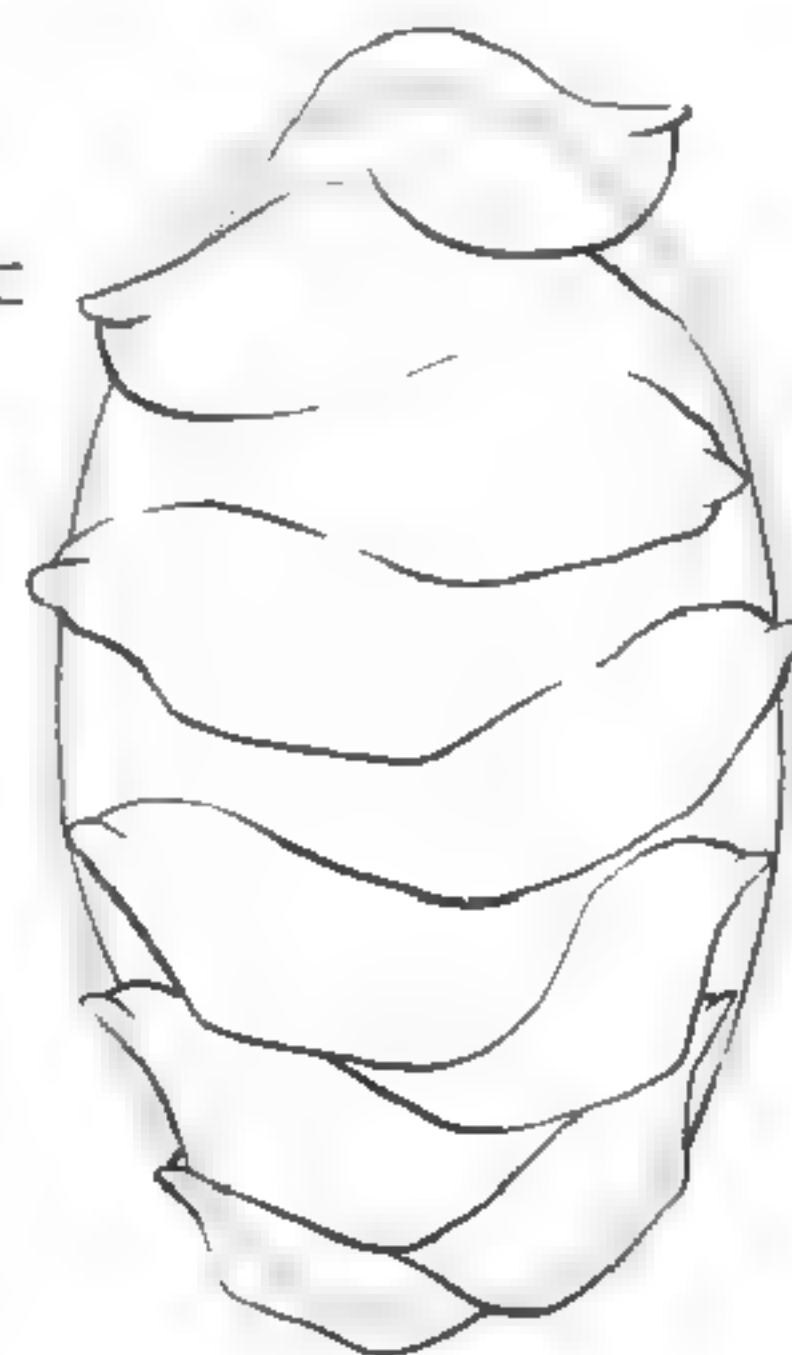
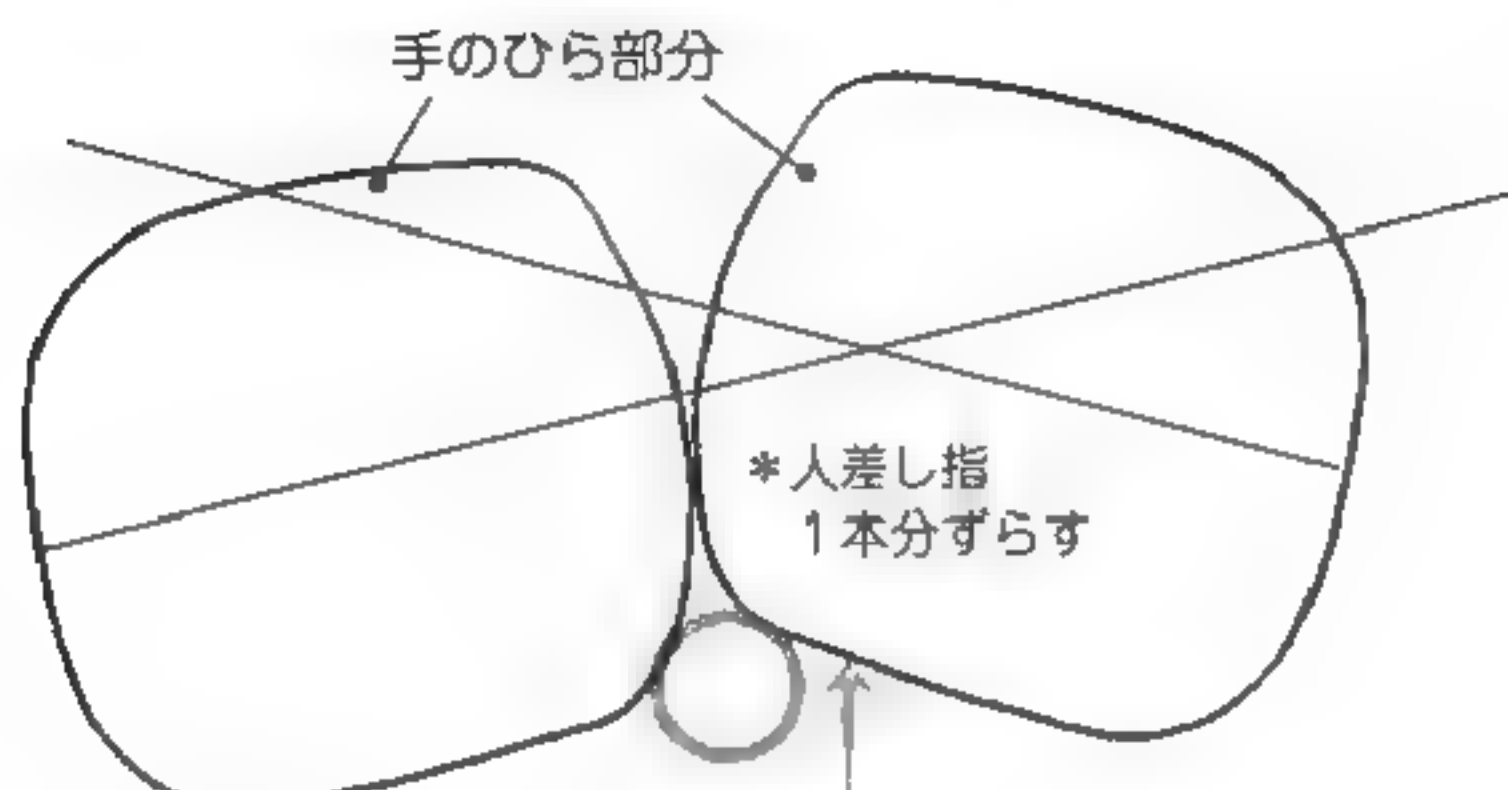
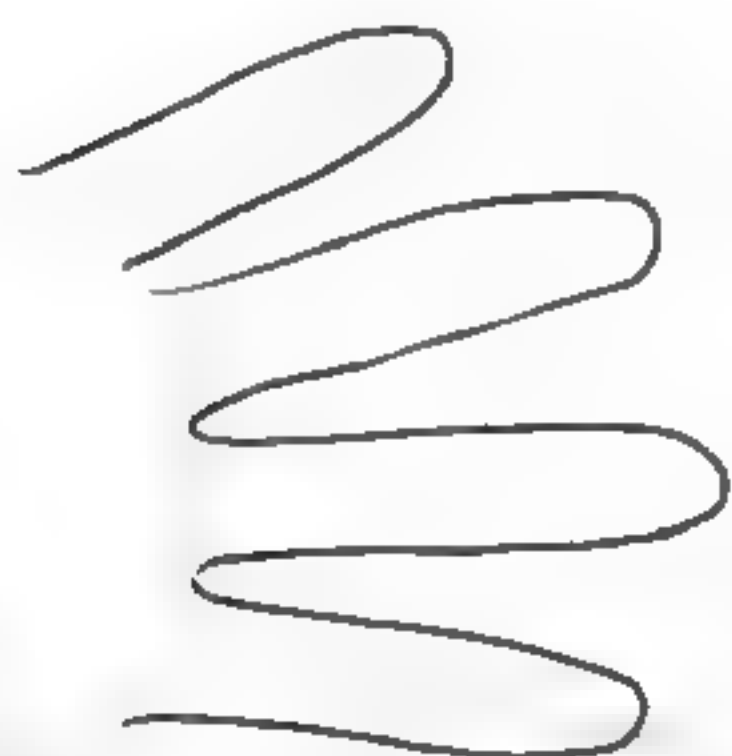
合わせた手の描き方…正面

① 手のひら部分を描く

② つけ根の位置のアタリを描く

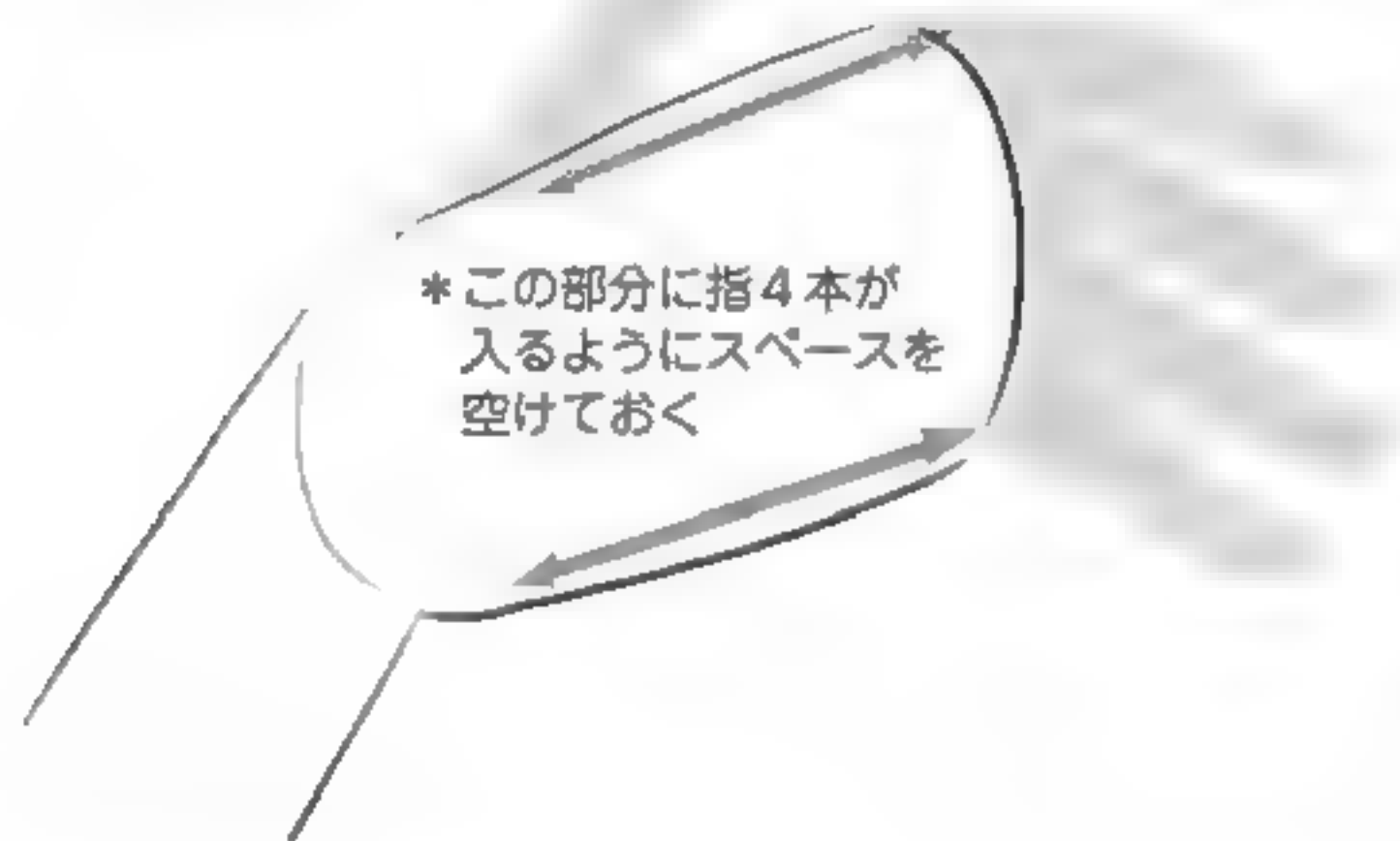
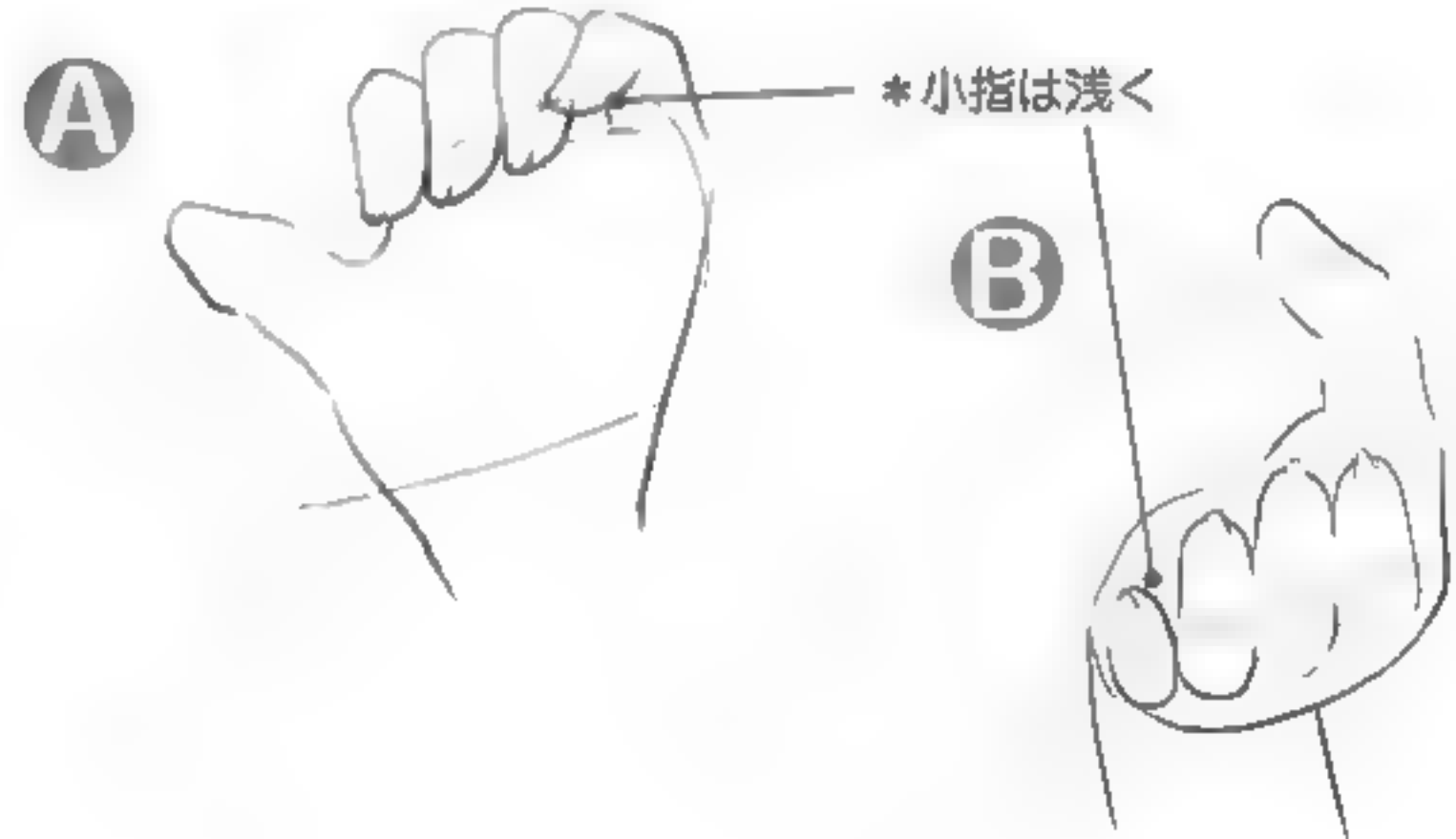
③ 指を重ねていく

④ 完成

合わせた手の描き方…ナナメ

① 手のひら（甲）を重ね合わせて
手前の小指から描き出す

② 奥の手指から手前の手のひら
（甲）に指を乗せていく

③ 手前の手指をすき間に描いていく
＊見えるのは小指・薬指くらい

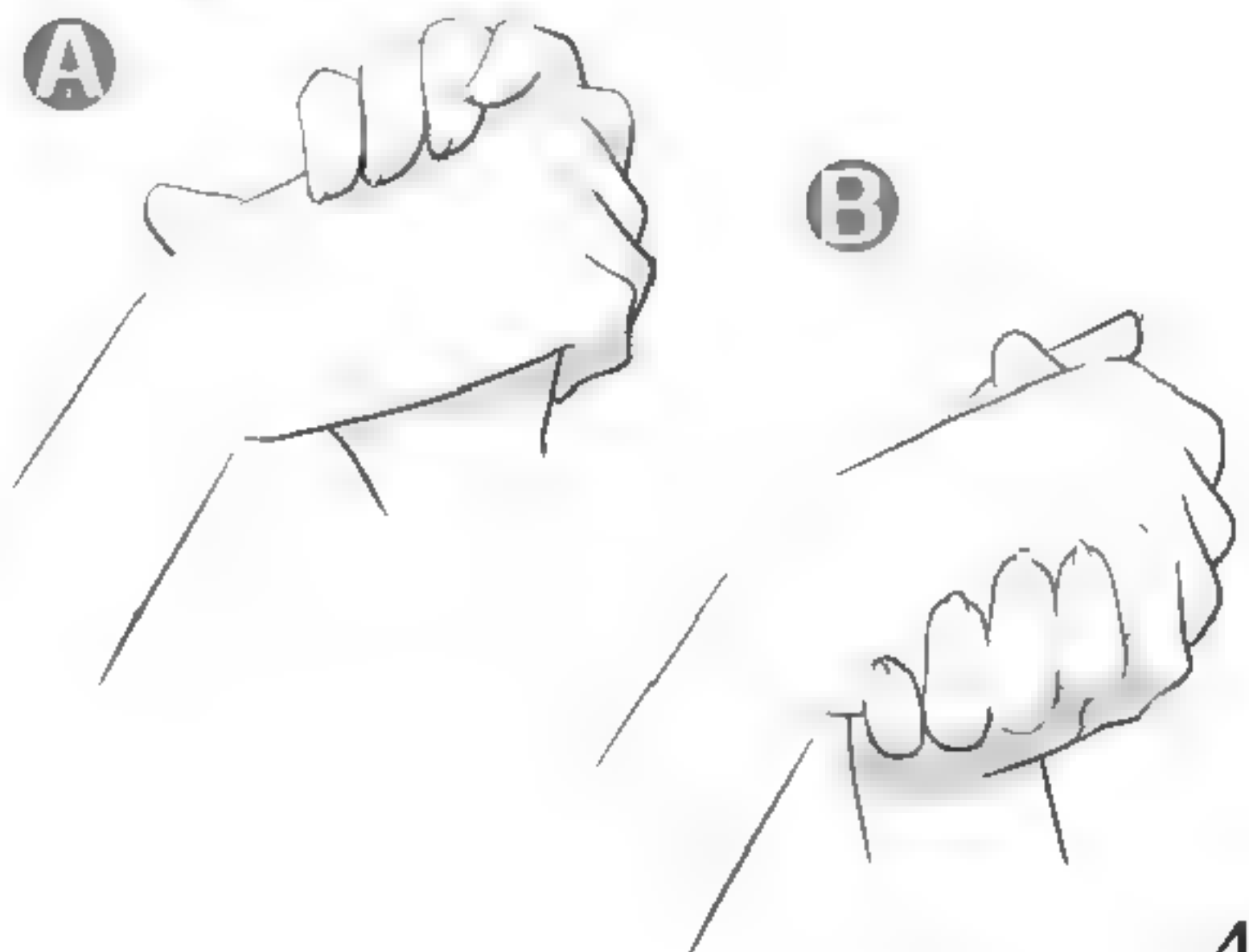
ふたりでの応用…正面に突き出した組み手

組んで裏返す描き方

手のひら部分
＊人差し指
1本分ずらす
①手のひら部分を図のように角度をつけて配置
②親指先を重ね合わせる
＊人差し指がはみ出るように
③一方の指4本を先に描く
④もう一方の指を小指・薬指だけ描いて重なって見えなくなる中指・人差し指の根元はS字でつながる
⑤重なり合う部分を消去して完成

手を互い違いに組む

合わせた手の描き方

① 手の甲が見える側を先に描く
＊この段階で指は描かない

② 指先に引っかけるように
一方の手を配置

③ 手前の手の指先を同様に
引っかけるように配置する

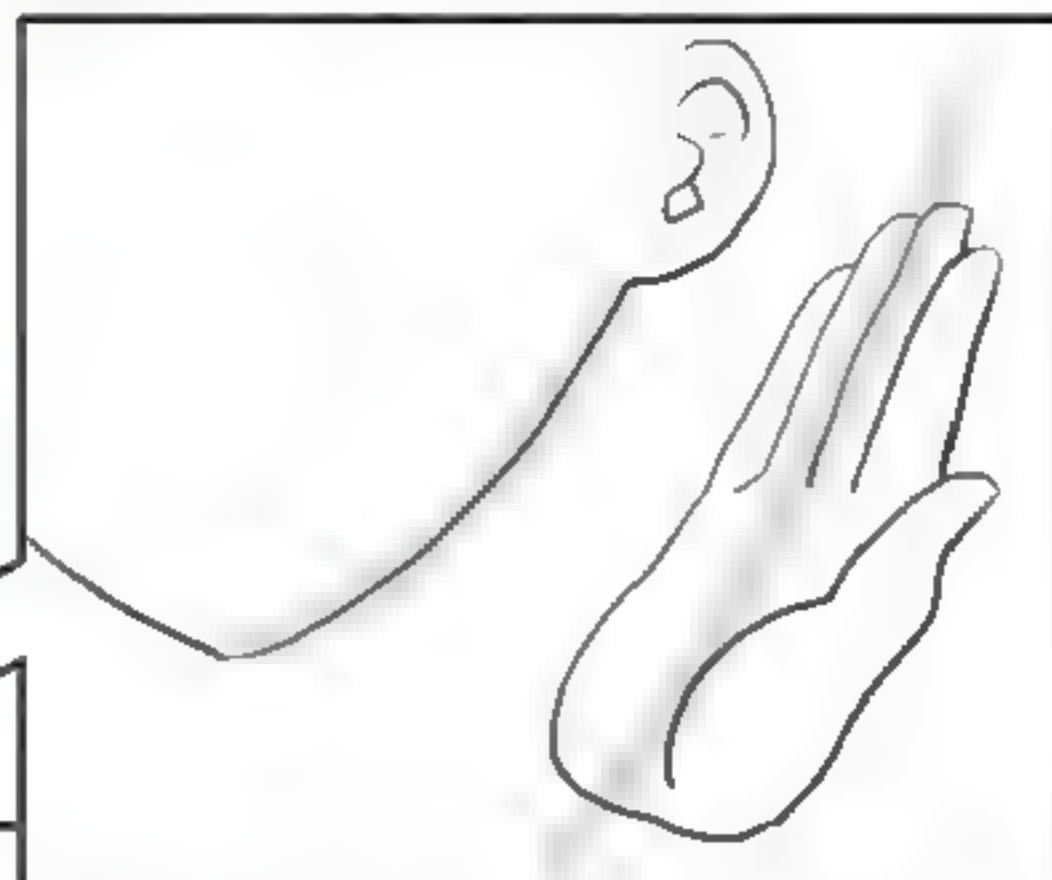
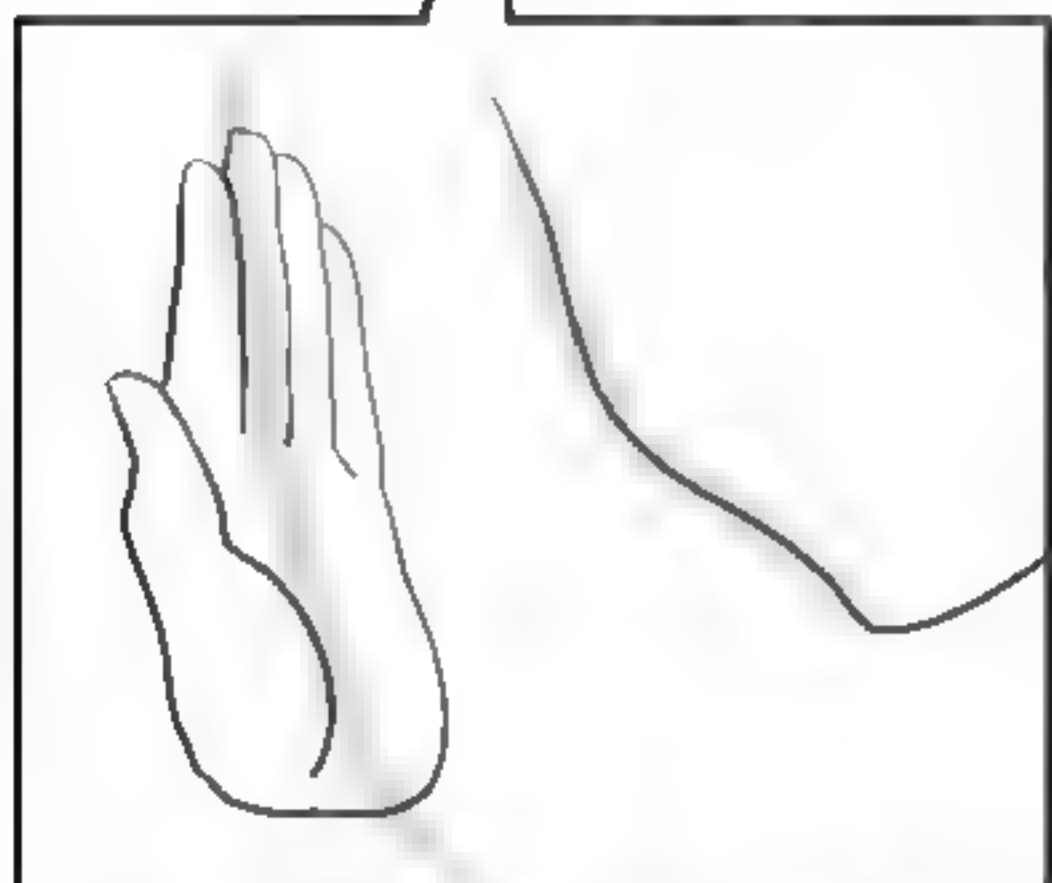
＊こちらは
親指を省略

B ＊親指に
親指を重ねる

④ 重なる部分を
消して完成

演技する手を描こう

アゴのラインと親指の
つけ根を合わせるようにする

顔の表情が見える
位置に描く

奥の顔は目・鼻・口などの
パーツが偏って集中しているので、
手で覆う部分を少なくする

こちら側の手は、人差し指の
ラインを顔のラインと同化させる

親指の根元の膨らみが
顔に重なるように描く

髪の束を手の前にいくつか
配置すると、手と髪が馴染み
密着感が増す

唇に当てる

手のポーズのつけ方

押さえる指でポーズの意味が違ってくる

人差し指のみ

「シッ！　内緒♡」

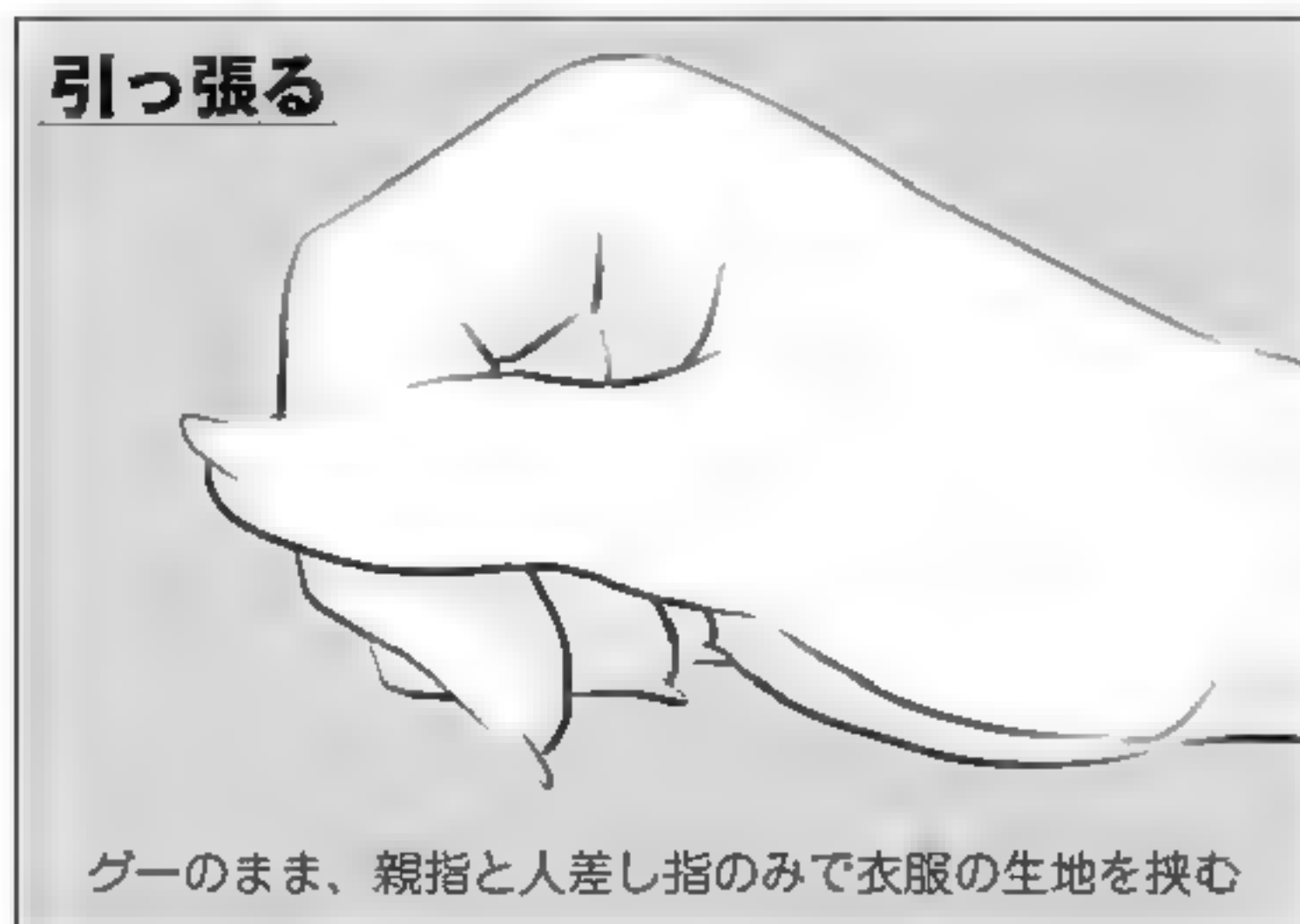
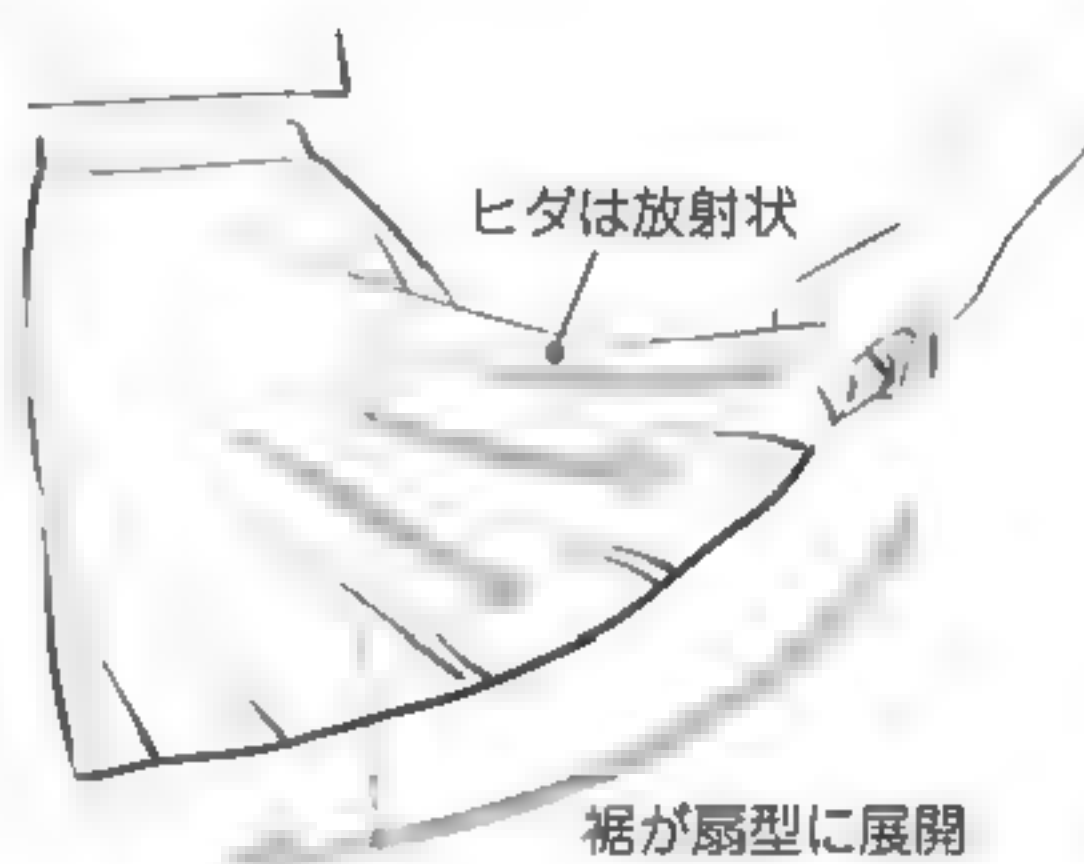
4本指

「それ以上言わないで」

全体

「だだ……黙って!!」

衣服に触れる

引っ張る

グーのまま、親指と人差し指のみで衣服の生地を挟む

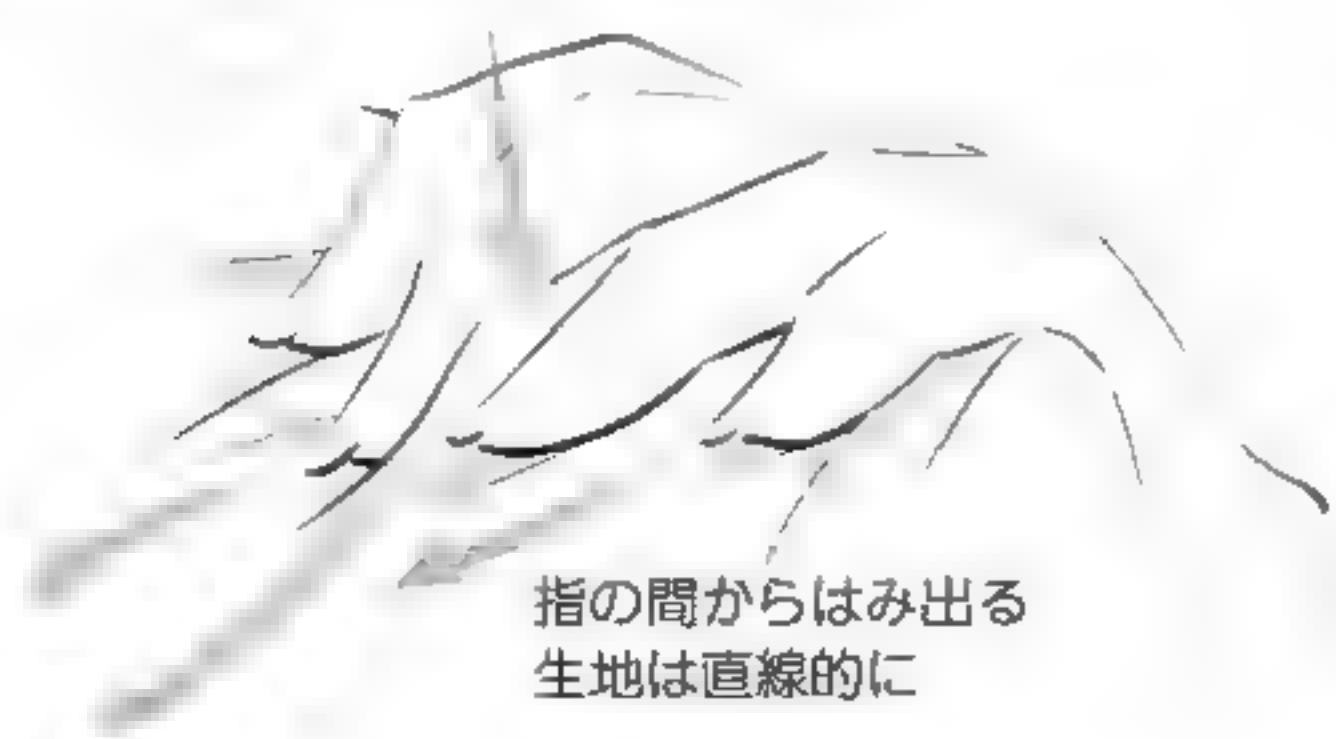
袖口

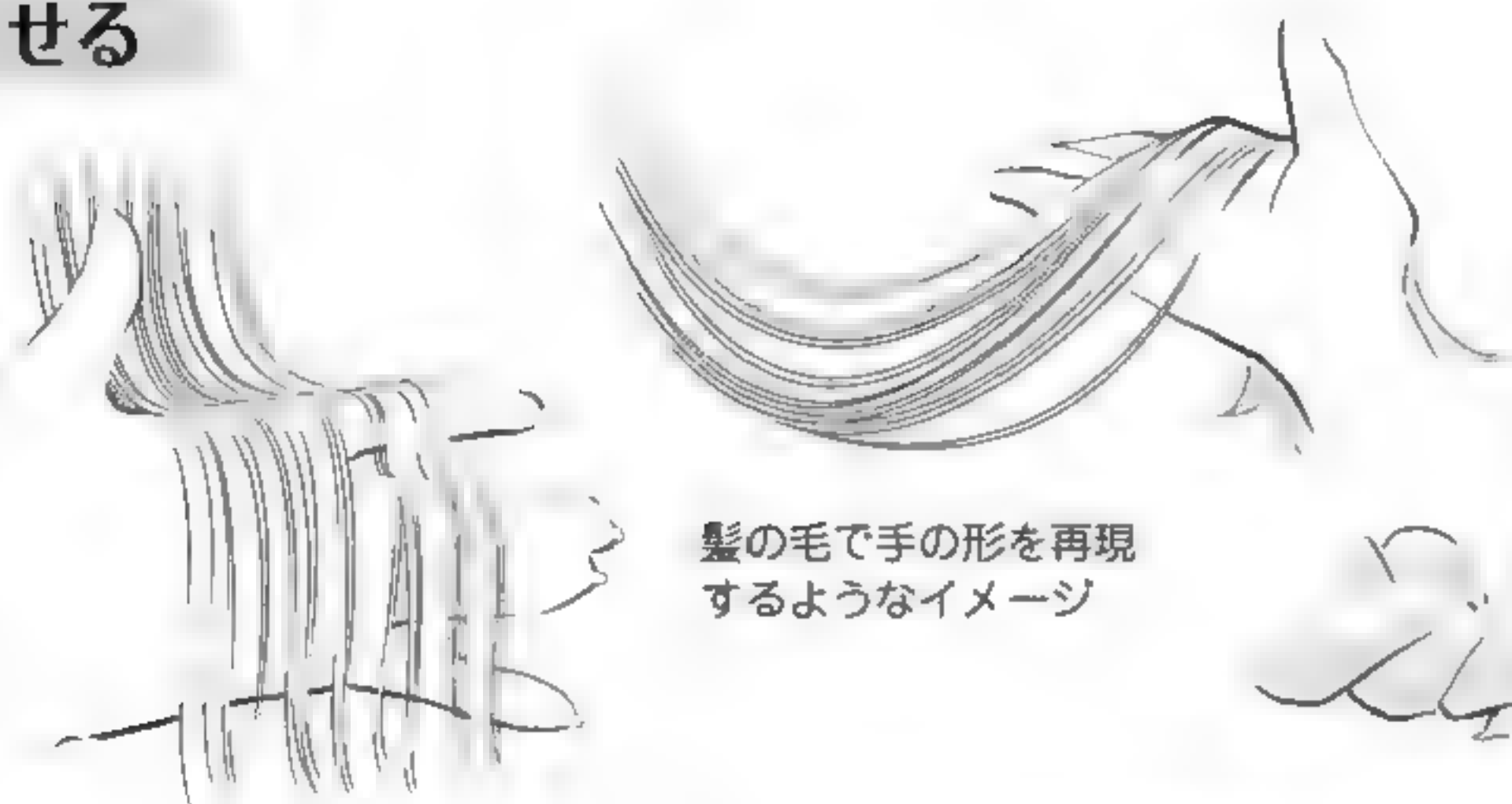
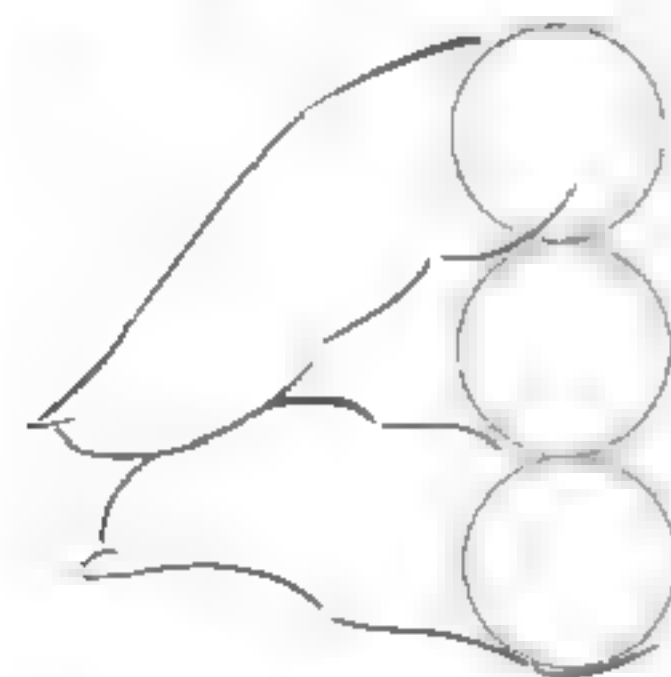
スカート

揉む

すべての指を曲げた状態で対象物を包み込んで力を入れる

胸

肩など

髪の毛に触れる

手に髪の流れをのせて
たくし上げる
のせる
髪の毛で手の形を再現
するようなイメージ
つまむ
Point
指の間隔のおおよその
目安として指の太さ分の
円が３つ指の根元に
あるイメージ

手で表す心理

顔の表情で伝わらない感情を
手で表現することが可能です。
上からそっとそえる
すき間に指を入れる
つかみやすいように浮かせている
手首を返して
握手となって仲直り！

第2章
上半身〜全身萌え4大ふたりポーズ

ここでは、ふたりポーズのイラストを描くときに多く見られる4つのポーズを大きく取り扱っています。ポーズ自体はオーソドックスなものですが、手足の動きや表情などで、雰囲気を変えることもできます。汎用性が高く、さらにかわいいこれらのポーズをまずはマスターしていきます。

上半身～全身の描き方

腕を描く

縦に伸ばした手

前から見た手

上腕

ほぼ同じ
太さ

太い

前腕

細い

ほんの少し
外側に開くと
女性らしくなる

横から見た手

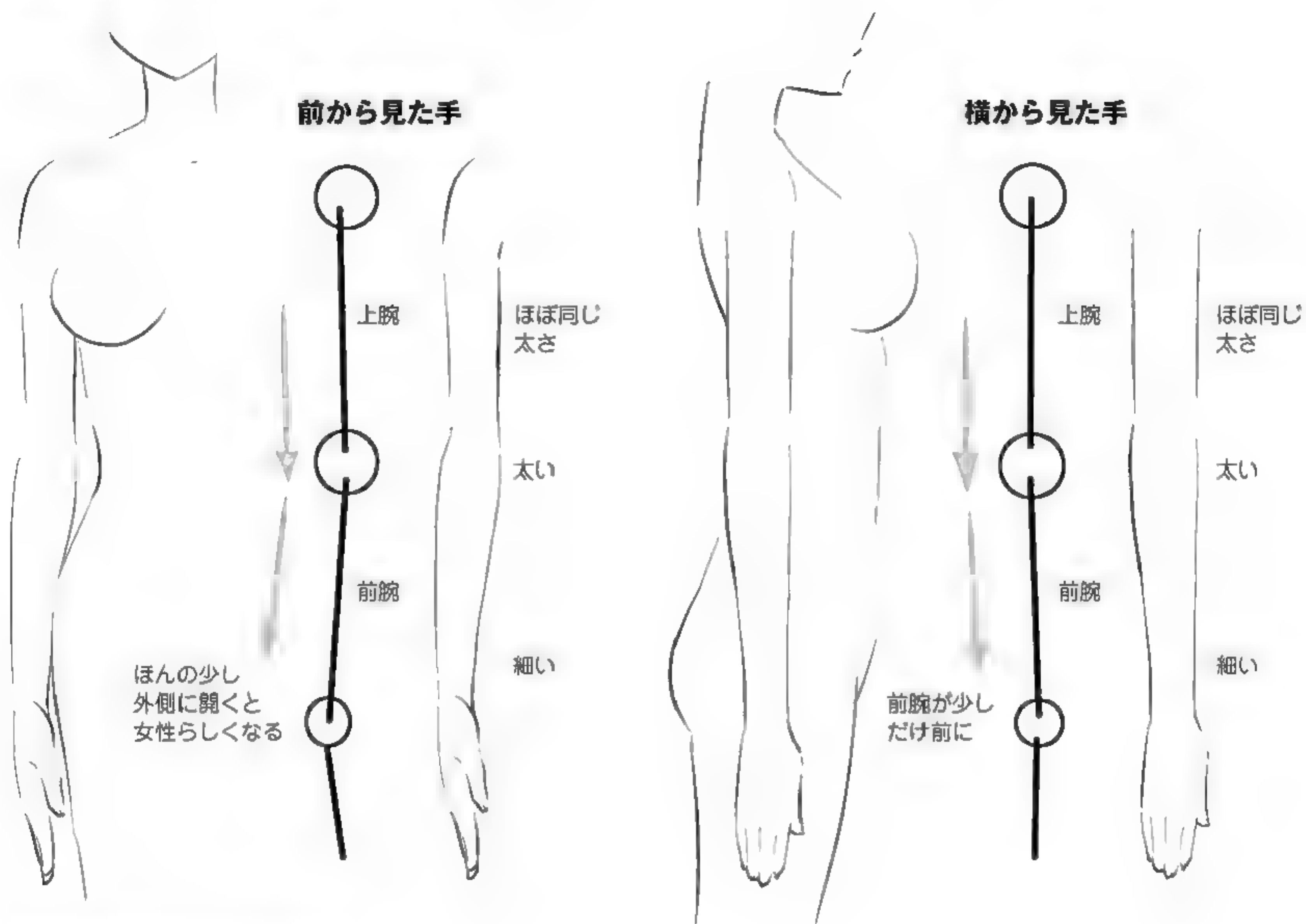
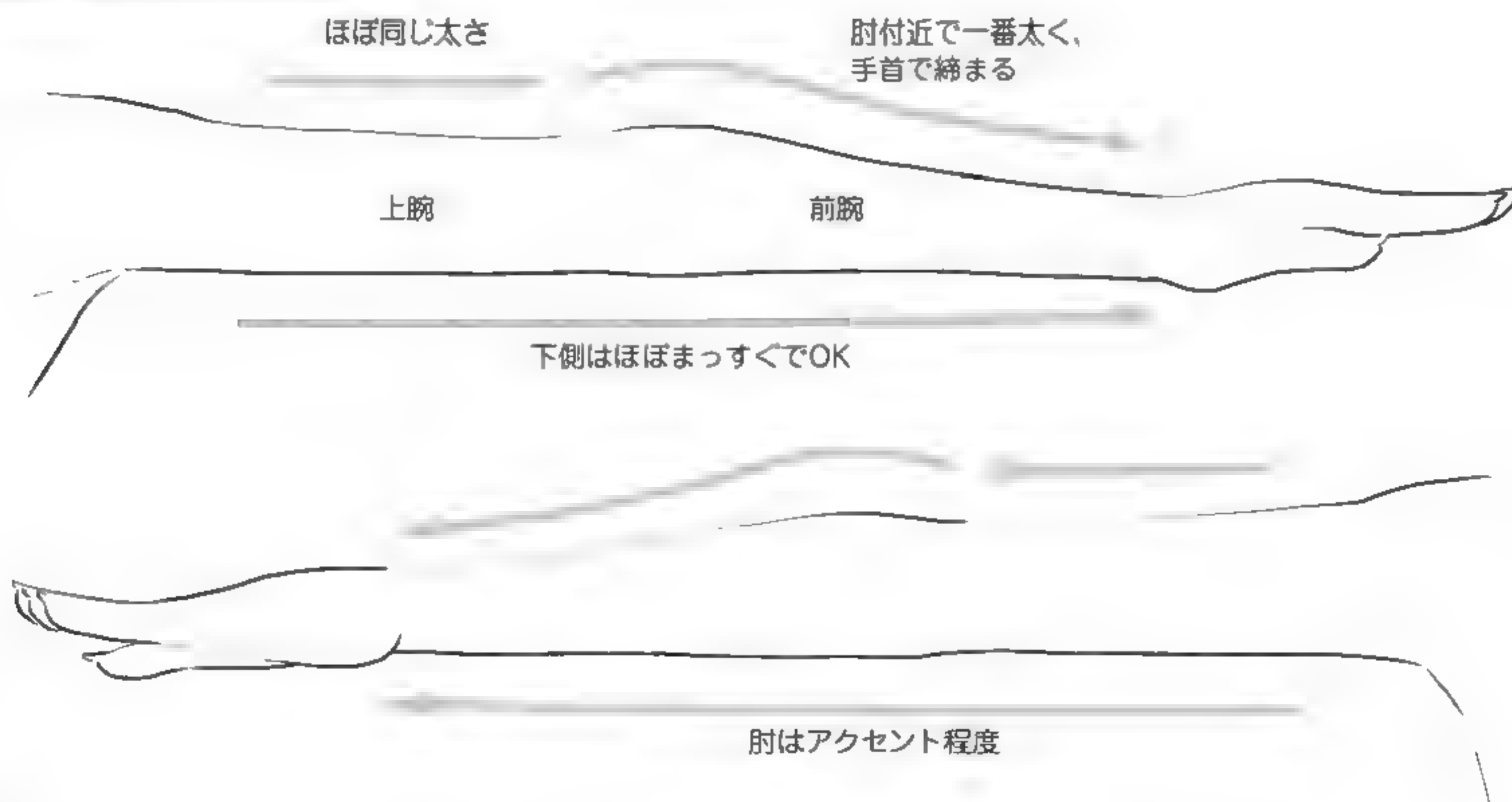
上腕

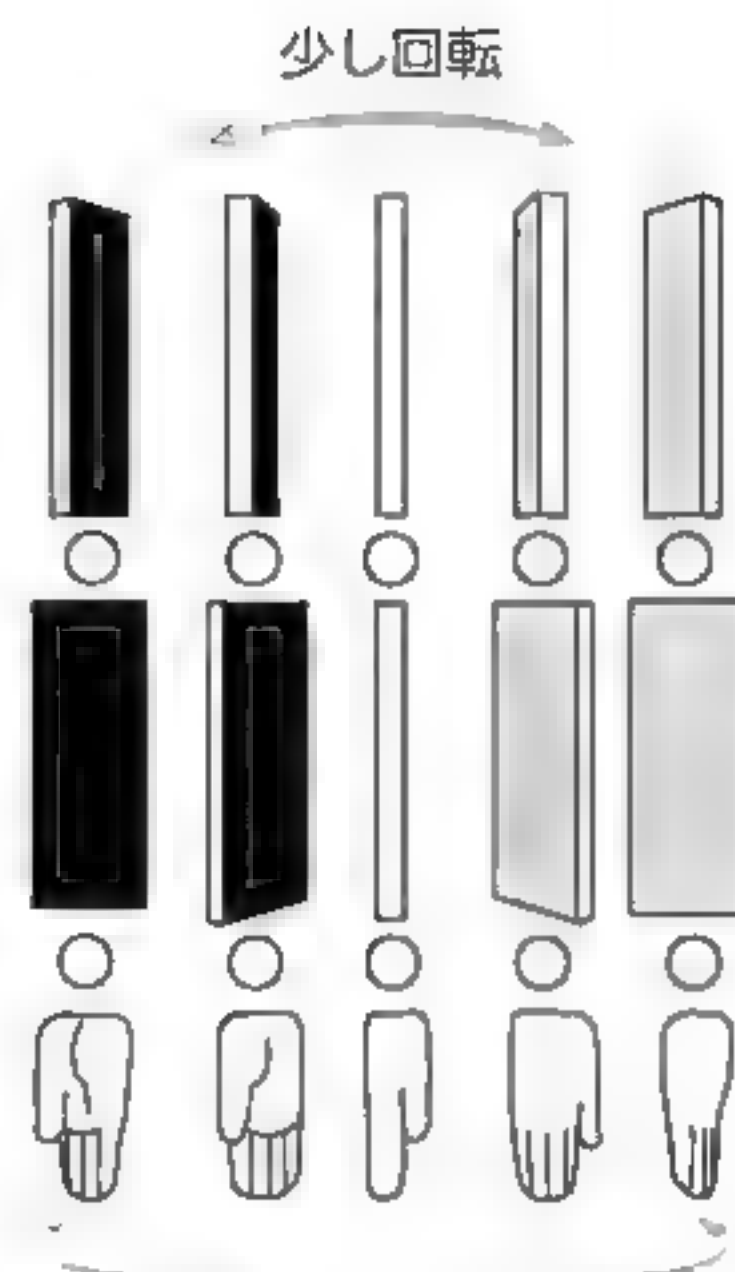
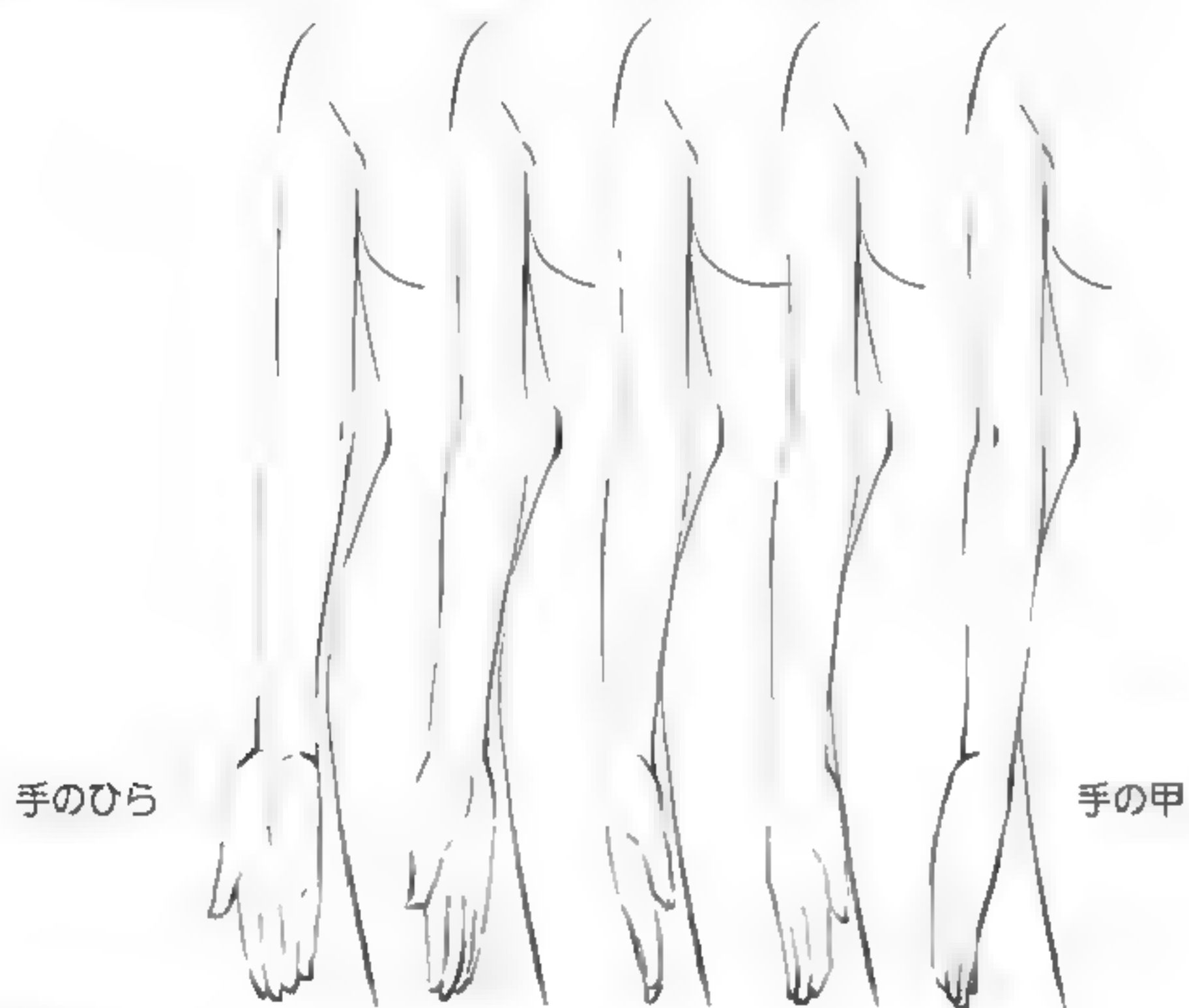
ほぼ同じ
太さ

太い

前腕

細い

前腕が少し
だけ前に

横に伸ばした手

腕の回転

手のひらを回転させても腕のフォルムはあまり変化しません。

実際は前腕が大きく回転するが、イラストではほぼ同じフォルムで描いても気にならない

肘を固定して手先を回転させる

肘を固定した場合、手のひらは自分または外側の相手に対して向けることができる

オイ!!

手先の可動域

180度回転
さらに90度
おチ♡
手招き動作
手招き
チョイチョイ
横にしてピンタ
ペペペペー
さよーならー！
手首から上を
横に動かす

腕の可動域

円を描くように回転OK

足を描く

前

横

お尻の丸みを
巻き込んで

お腹から
ゆるやかに

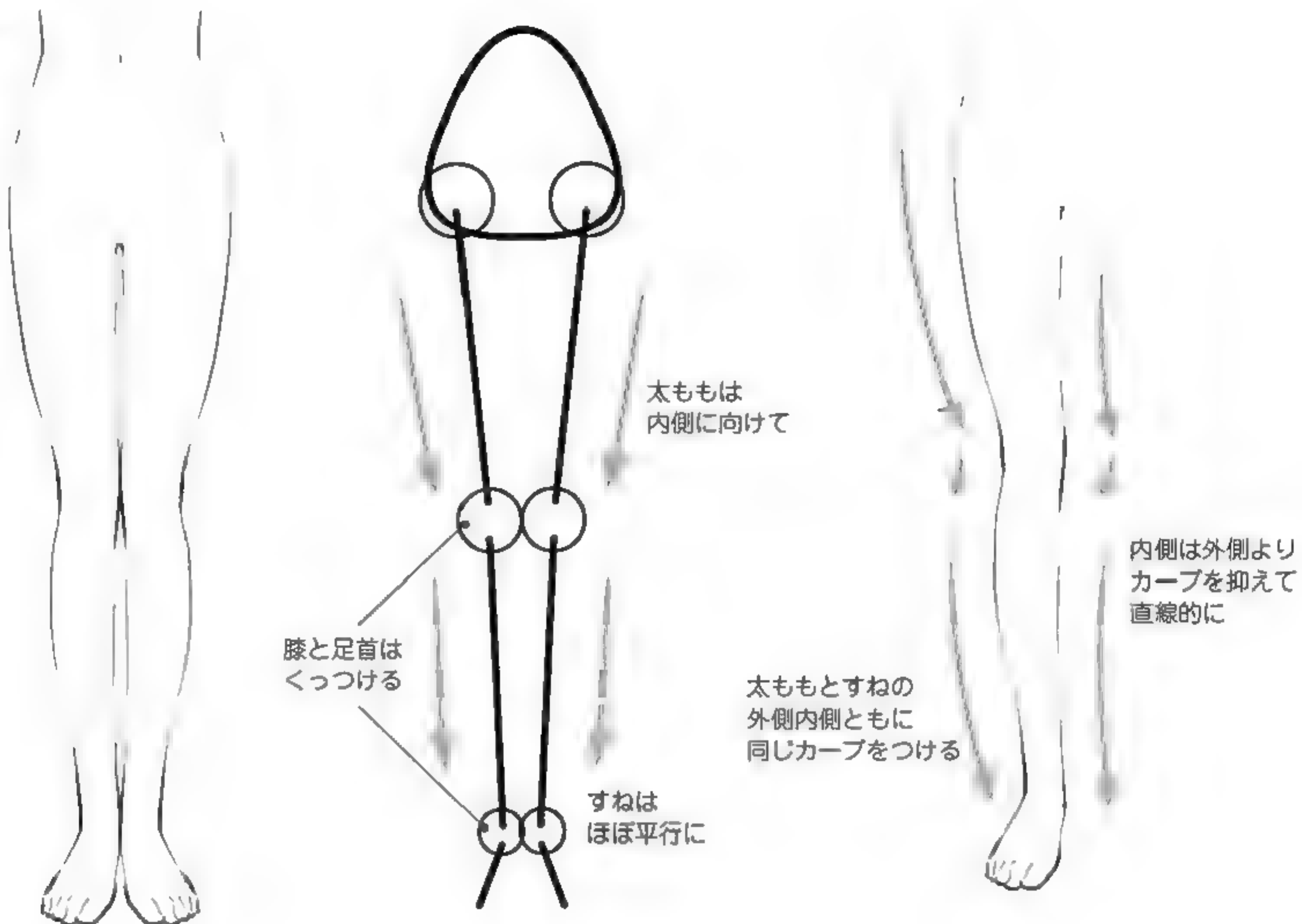
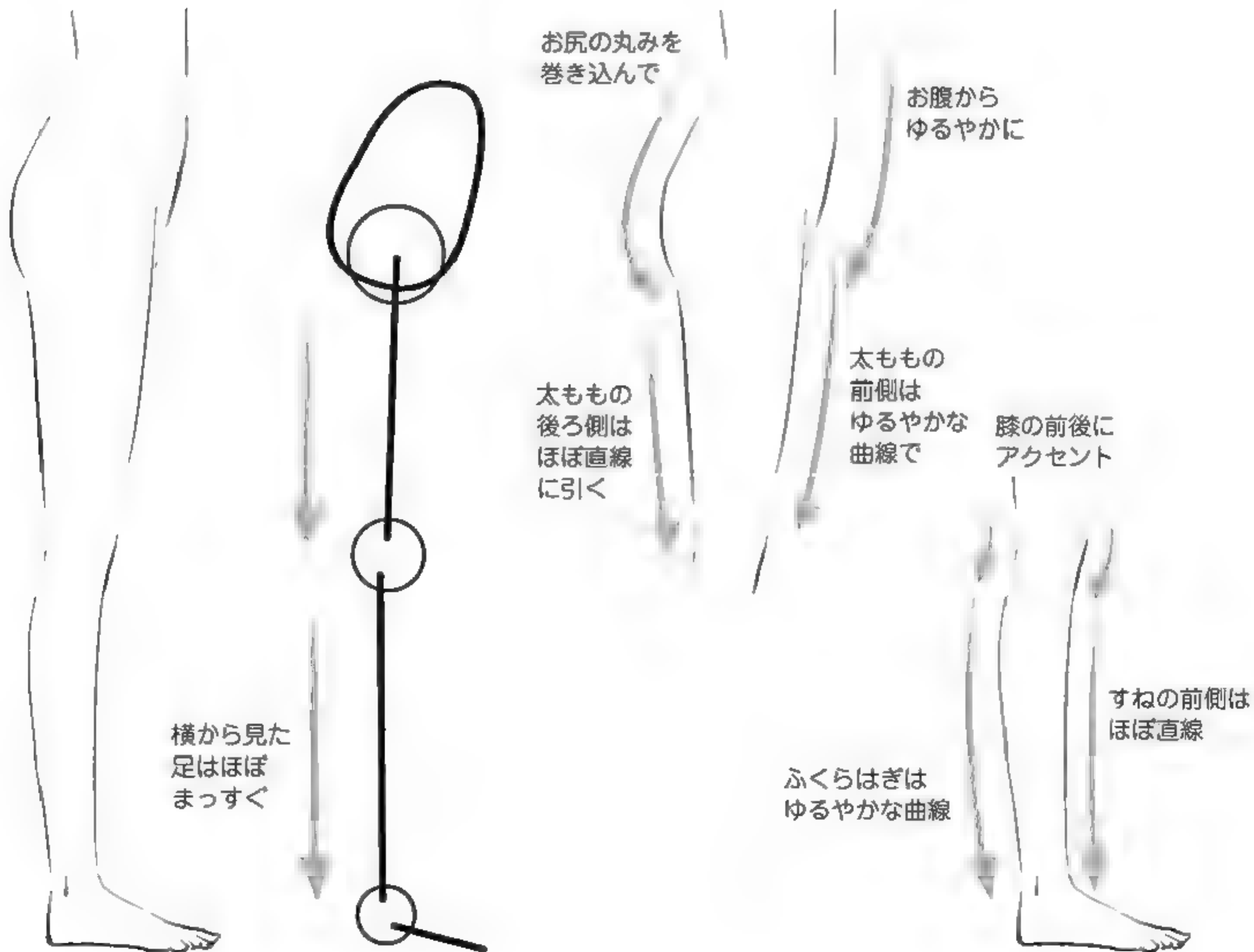
太ももの
後ろ側は
ほぼ直線
に引く

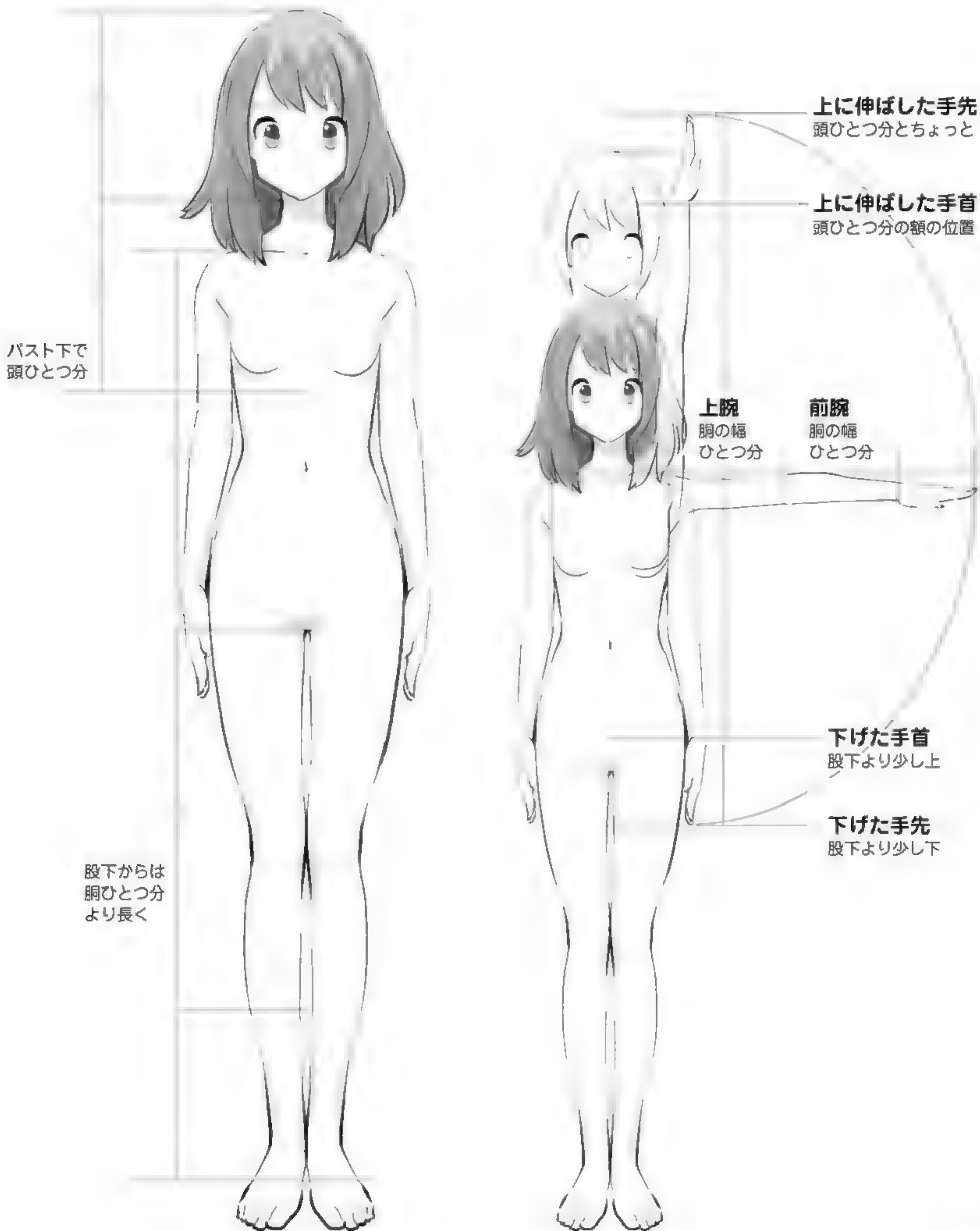
太ももの
前側は
ゆるやかな
曲線で

膝の前後に
アクセント

横から見た
足はほぼ
まっすぐ

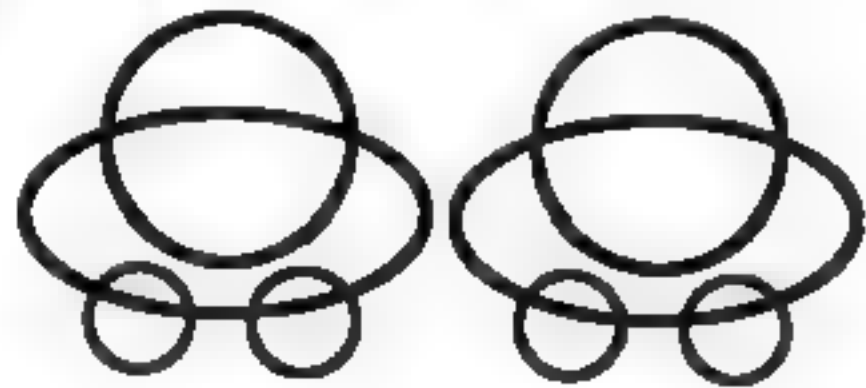
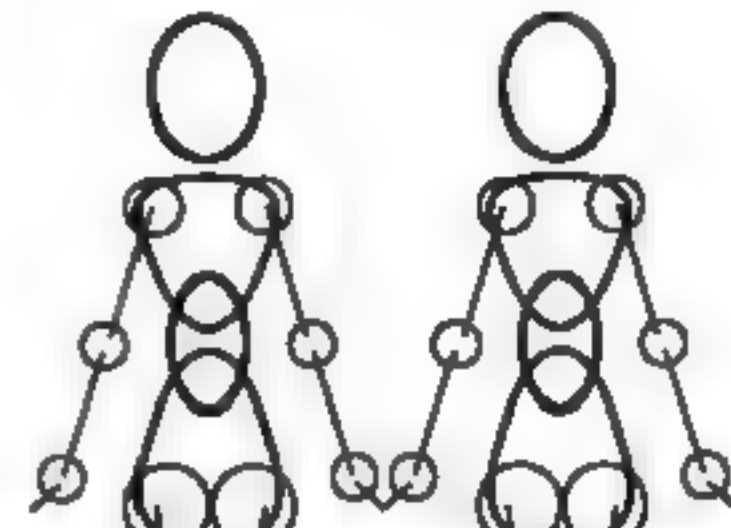
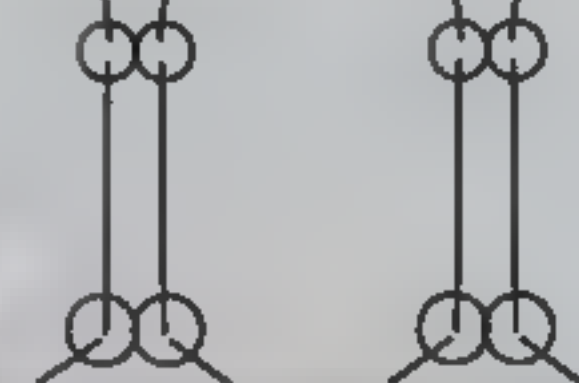
すねの前側は
ほぼ直線

ふくらはぎは
ゆるやかな曲線

からだの比率を知る

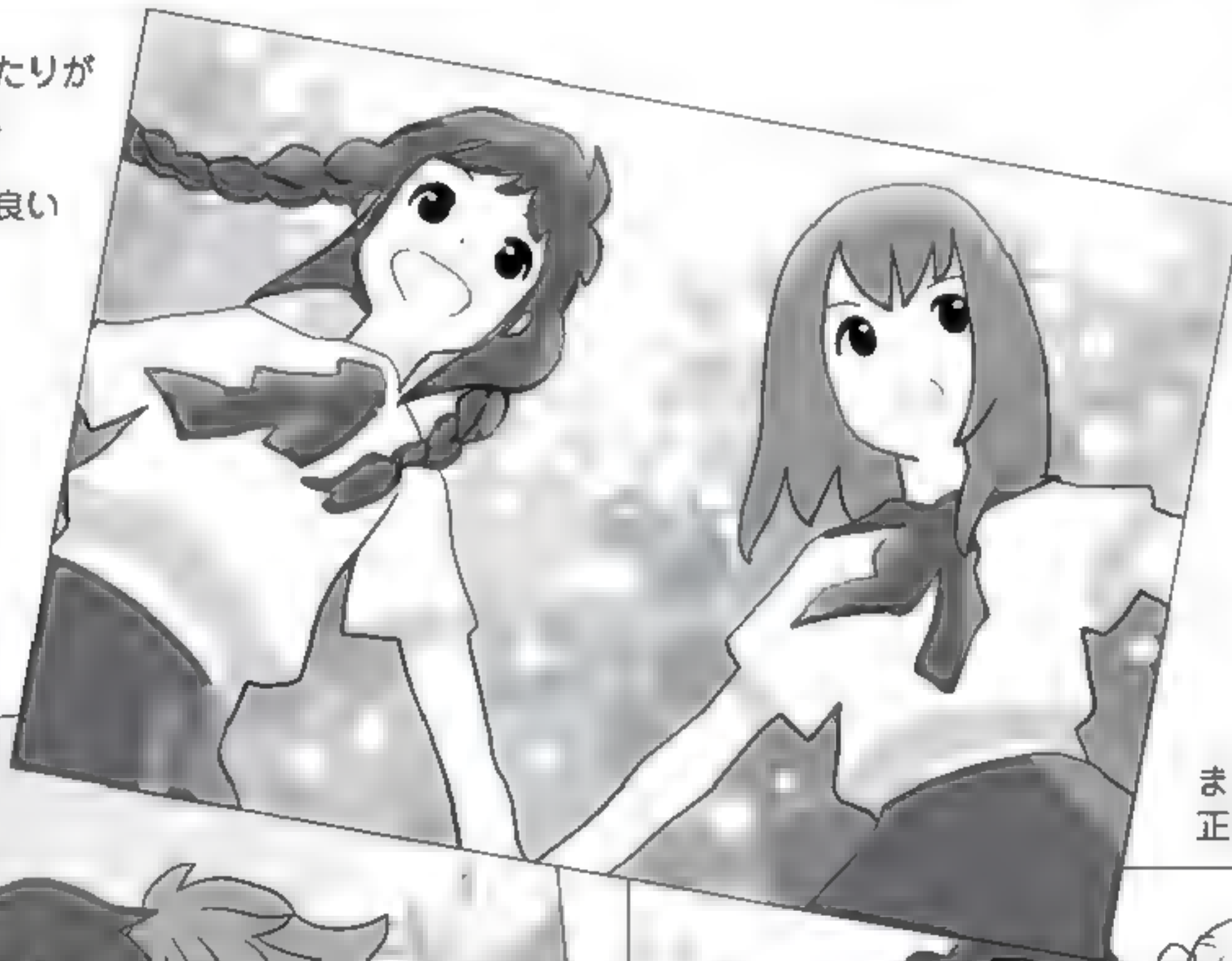
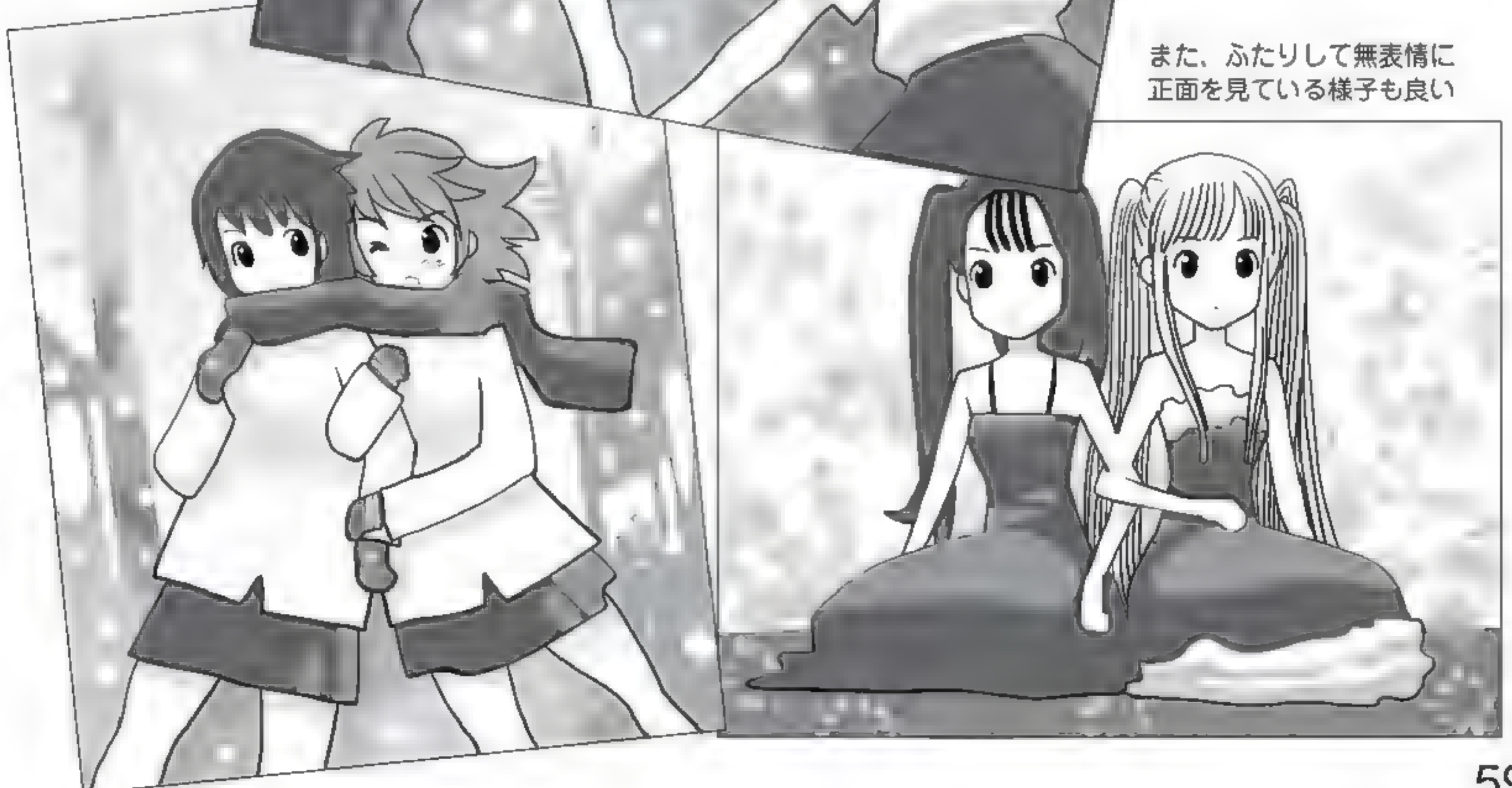
複雑に絡み合うふたりのポーズを描くには、まずひとりの人物のパーツ比率を覚えることが重要になってきます。これを頭に叩き込んでおくと、ポーズをとるときの役に立ちます。

萌え4大 ふたりポーズ

1.横並び型

横並び型ポーズの特徴

横並び型とは基本的に、からだ（胸）を前方に向けてふたりが並んでいる構図のことです。

全身を描くと顔が小さくなるので、膝から上の構図にして、表情と手の動作をわかりやすくする方法もある

横並び型の構図バリエーション

横並びの特性上、ふたりが同じ方向を見ている、あるいは歩いているシチュエーションが良い

また、ふたりして無表情に正面を見ている様子も良い

横並び型ポーズのふたりの距離と腕の関係

離れている場合

少し近くなった場合

握る手の位置を決めてから
腕の角度を調整する

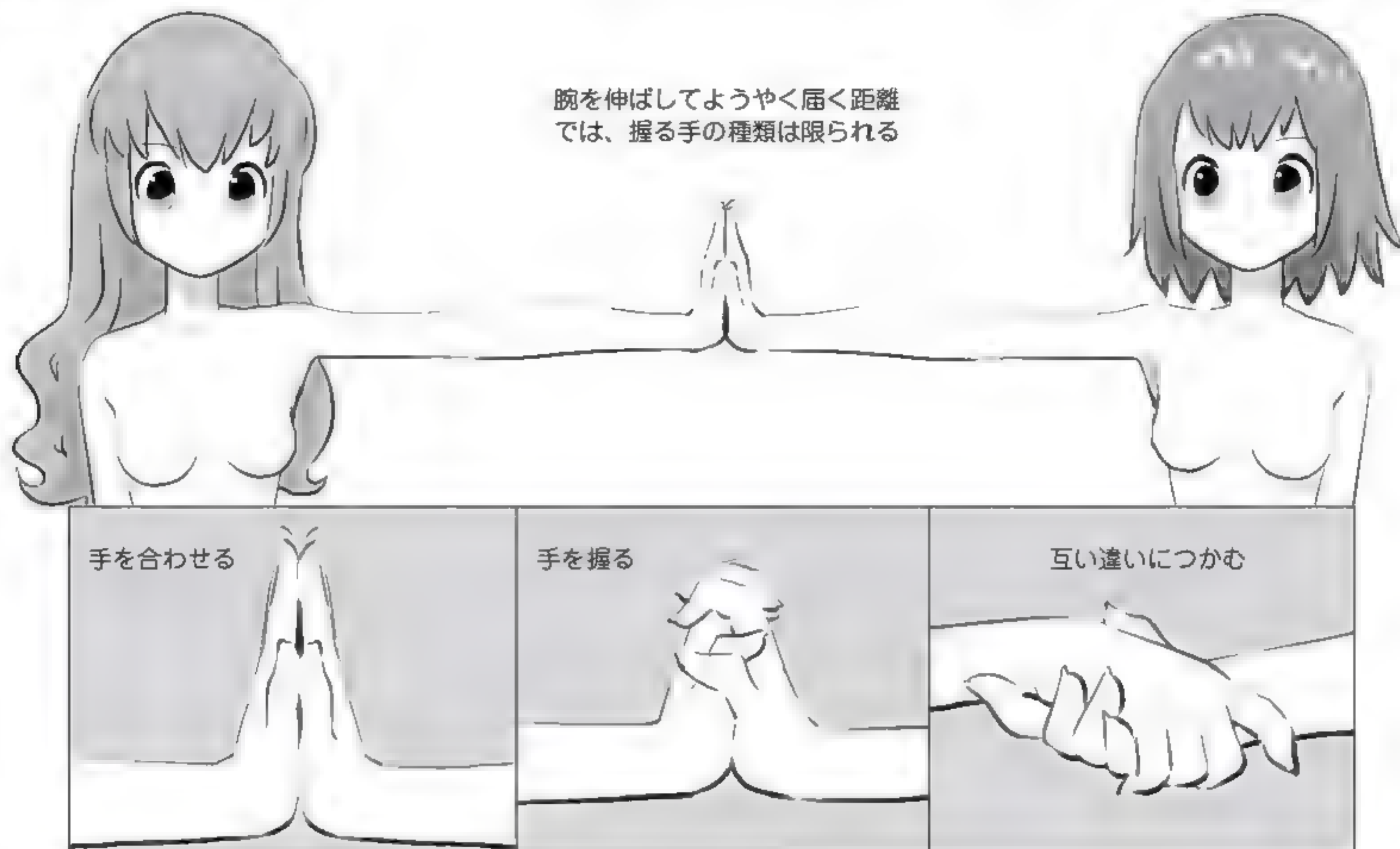
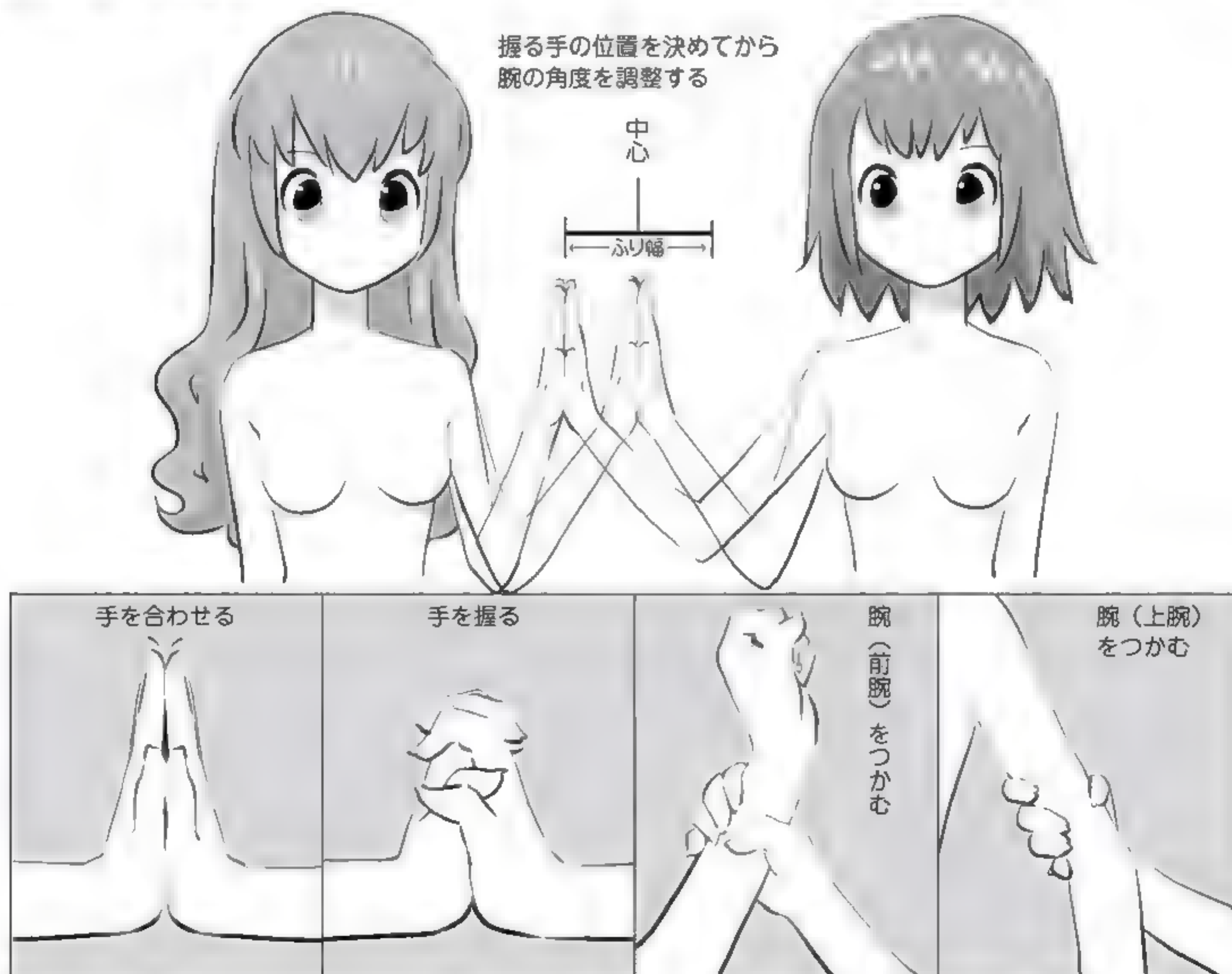
中心

ふり幅

手を合わせる

手を握る

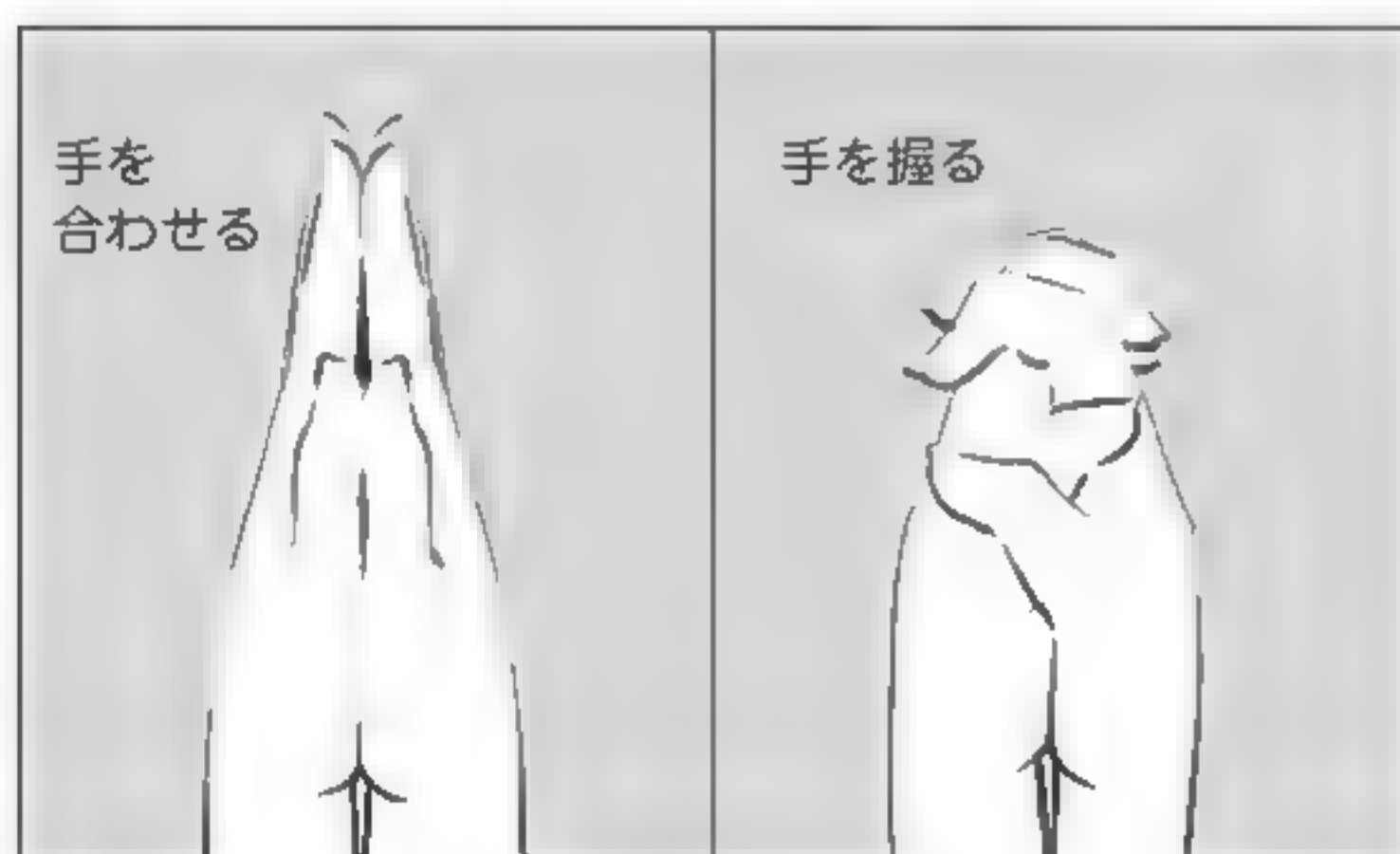
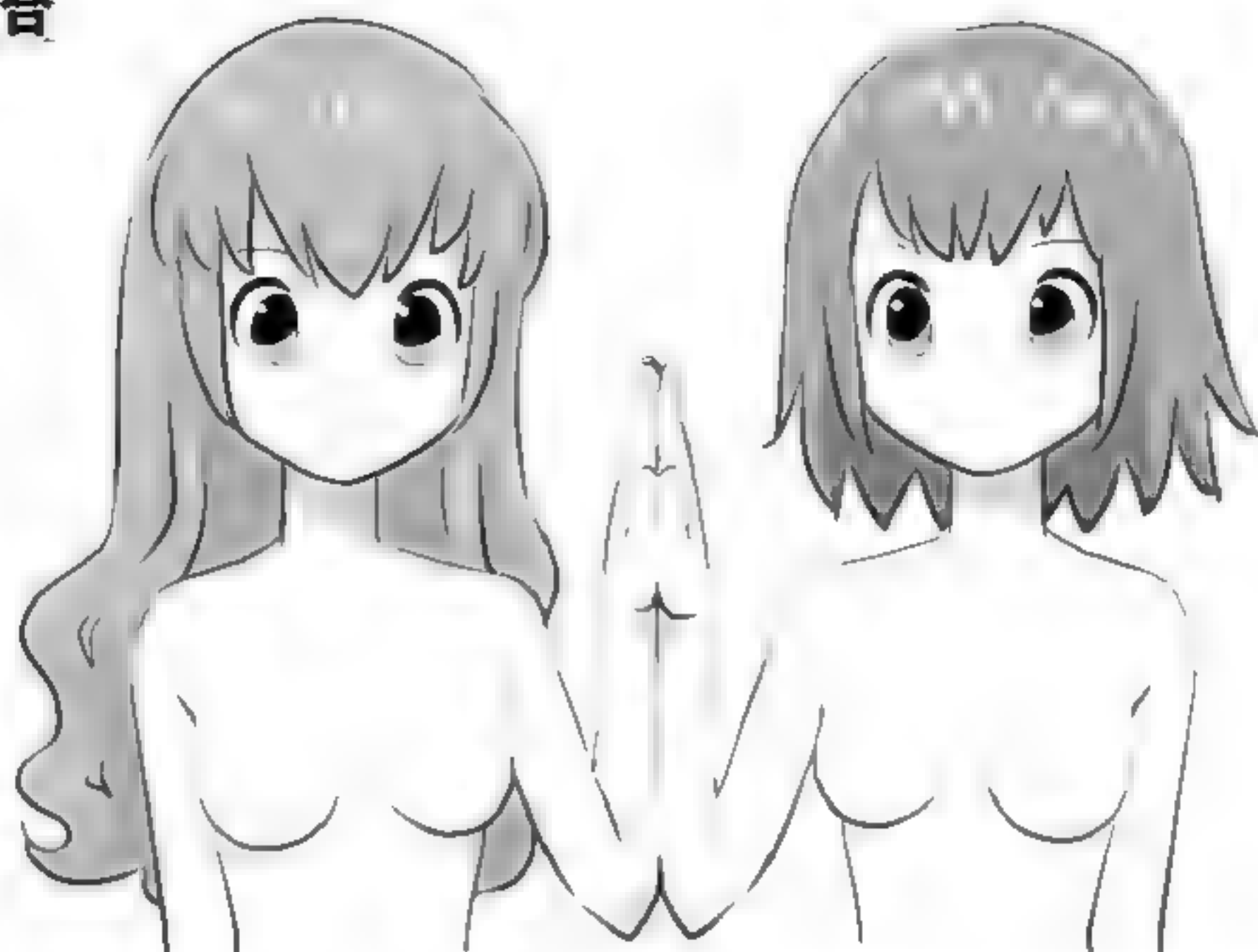
腕（前腕）をつかむ

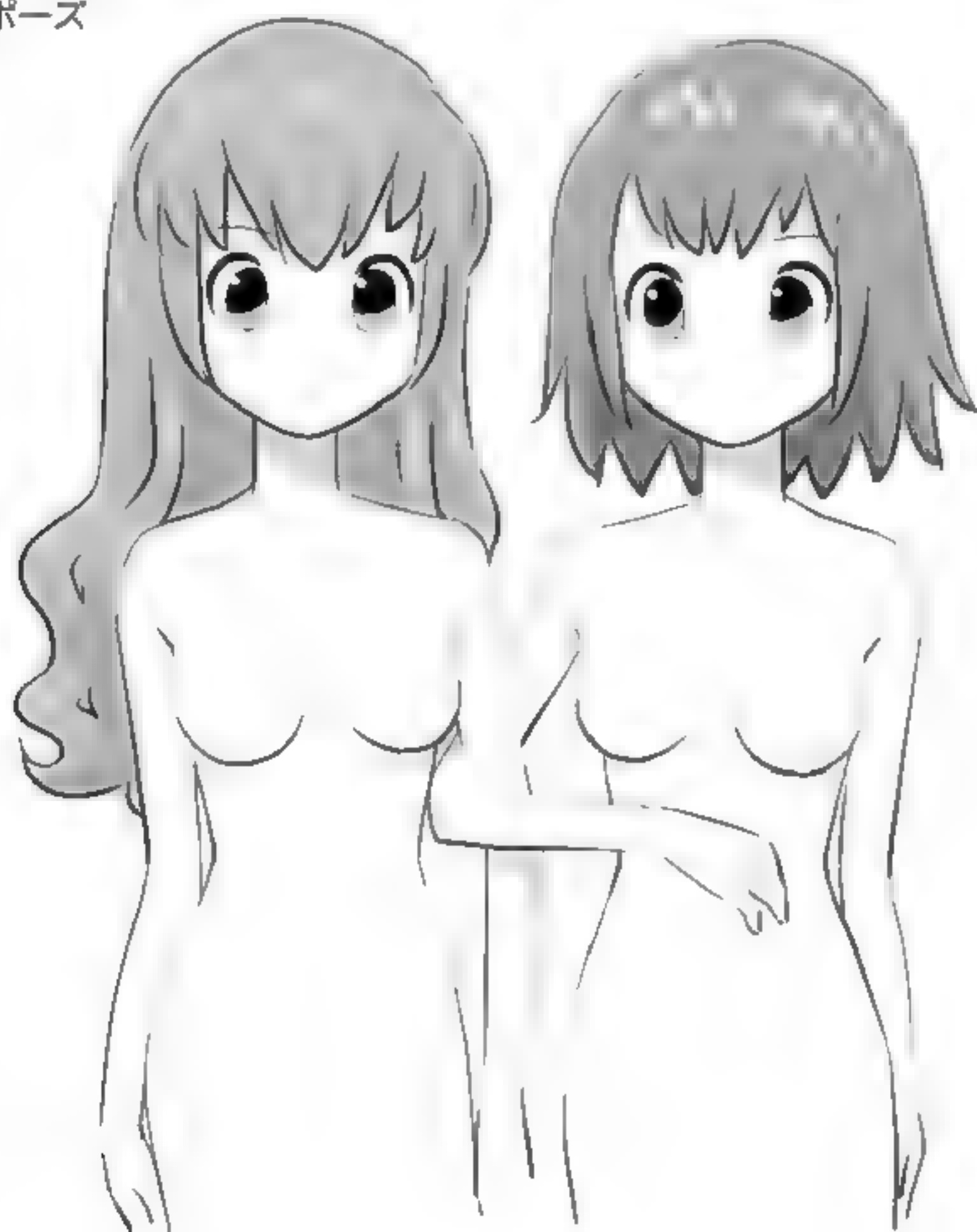
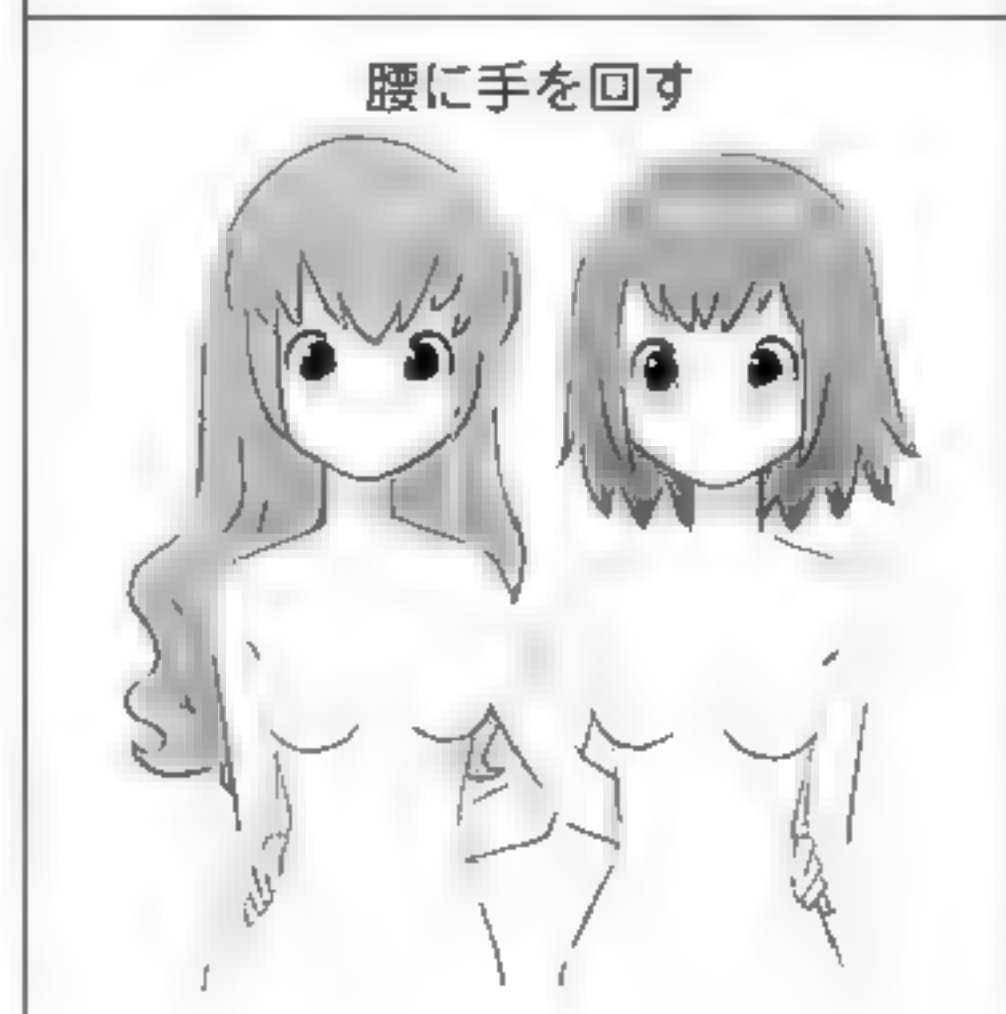
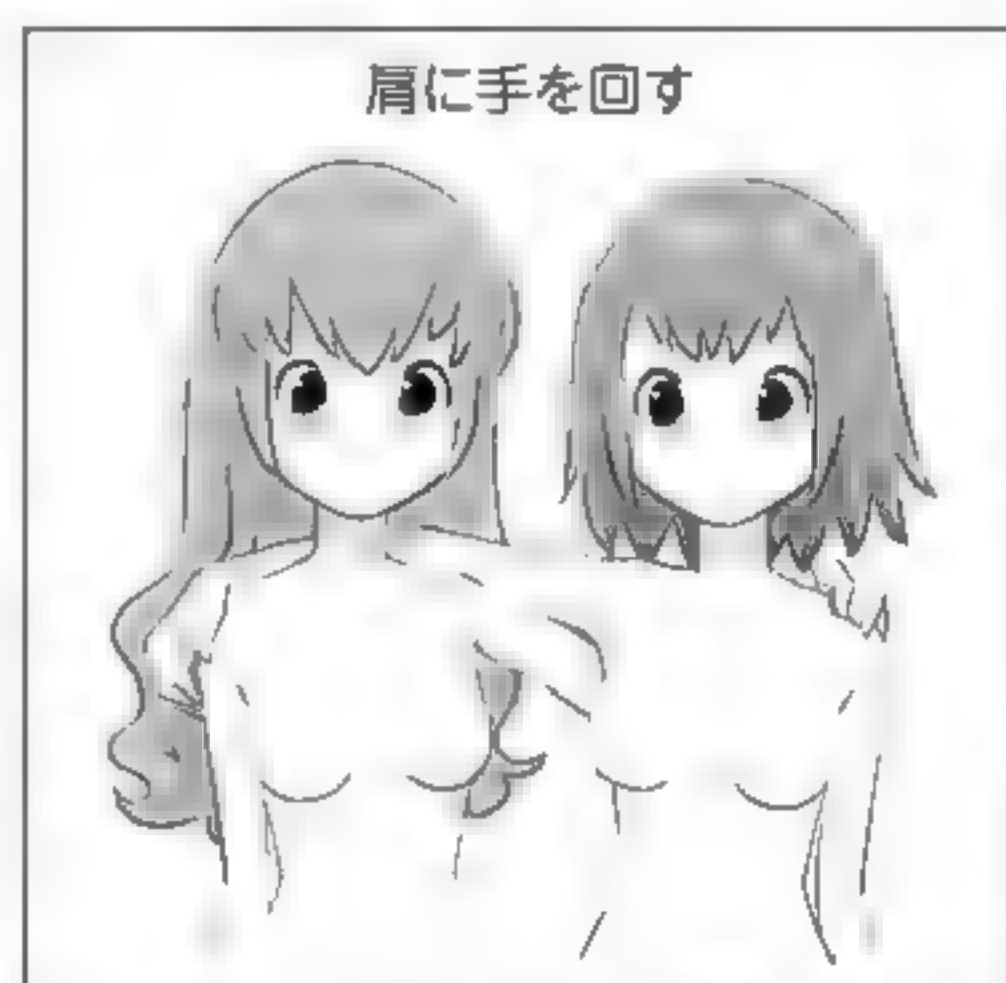
腕（上腕）
をつかむ

さらに近くなった場合

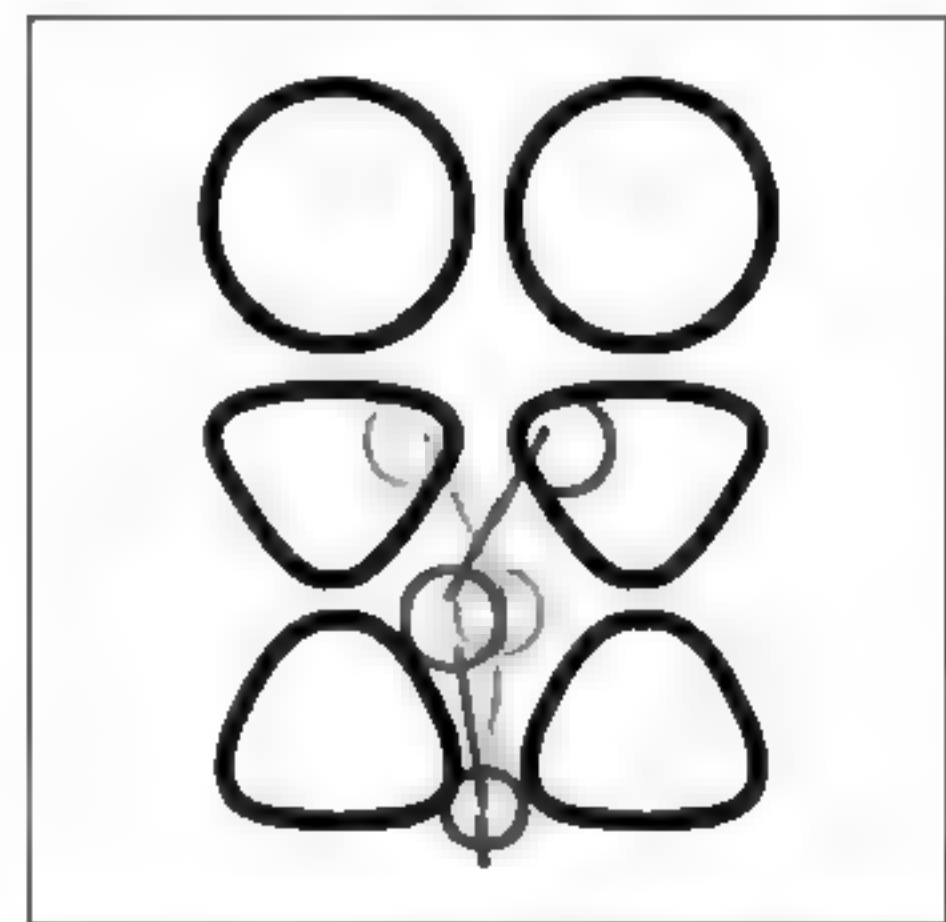
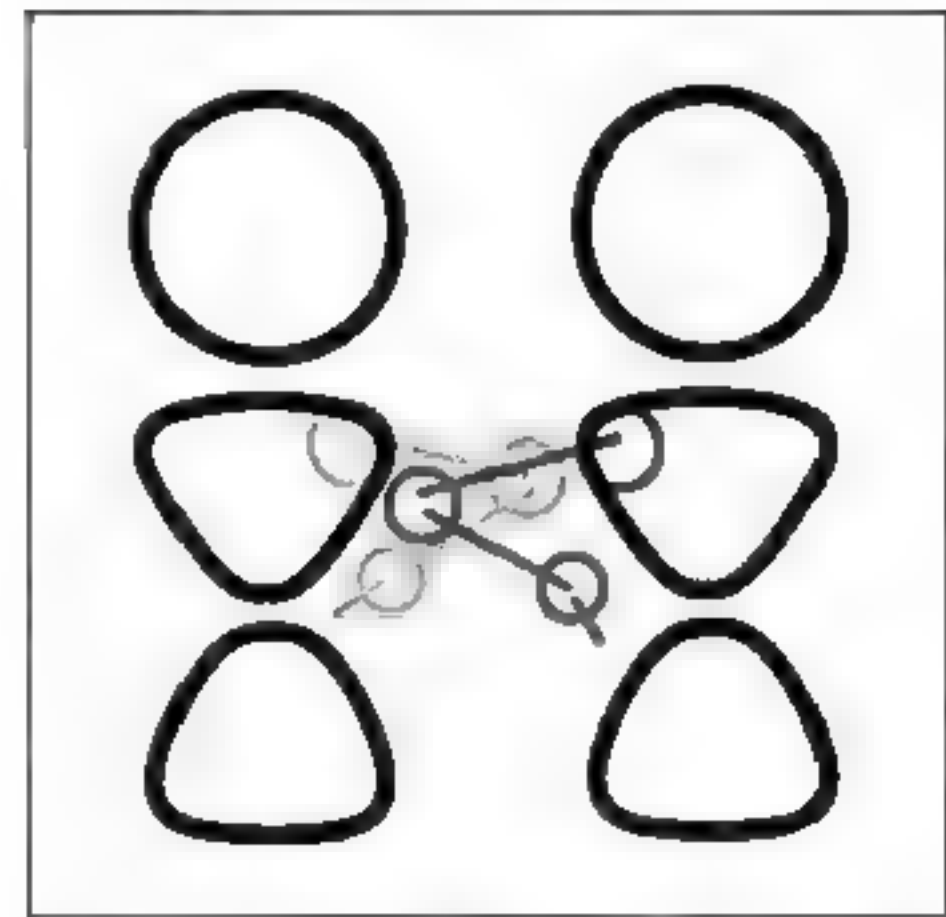
肘から指先まで
（前腕）を密着される

手を
合わせる

手を握る

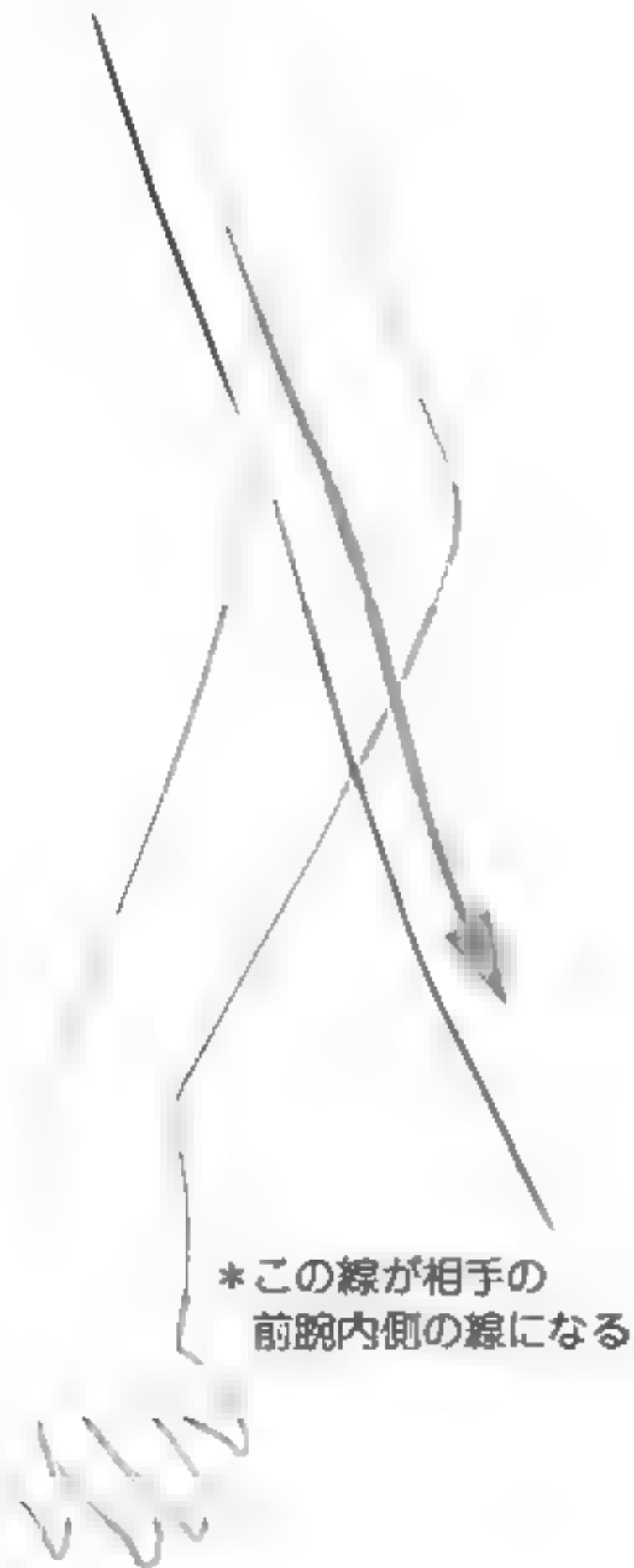
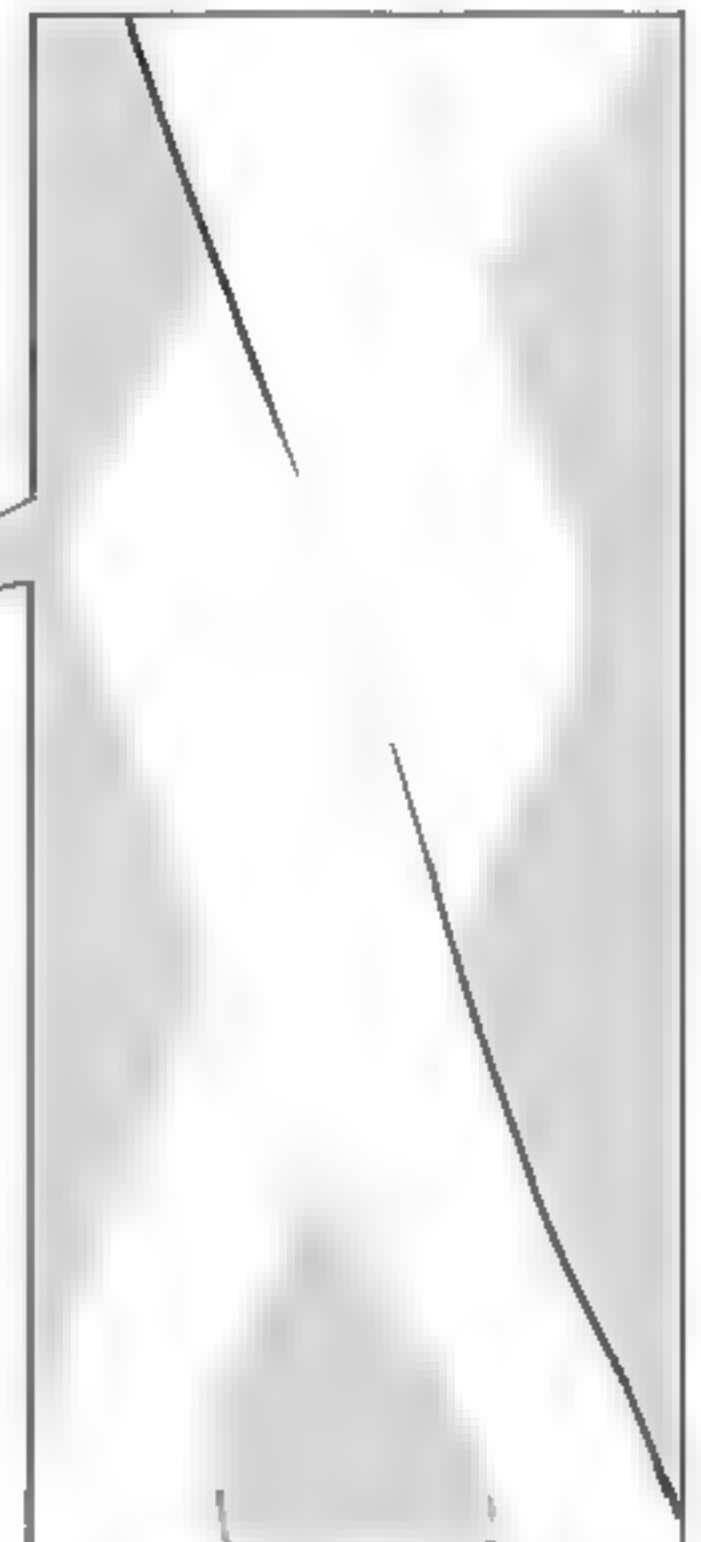
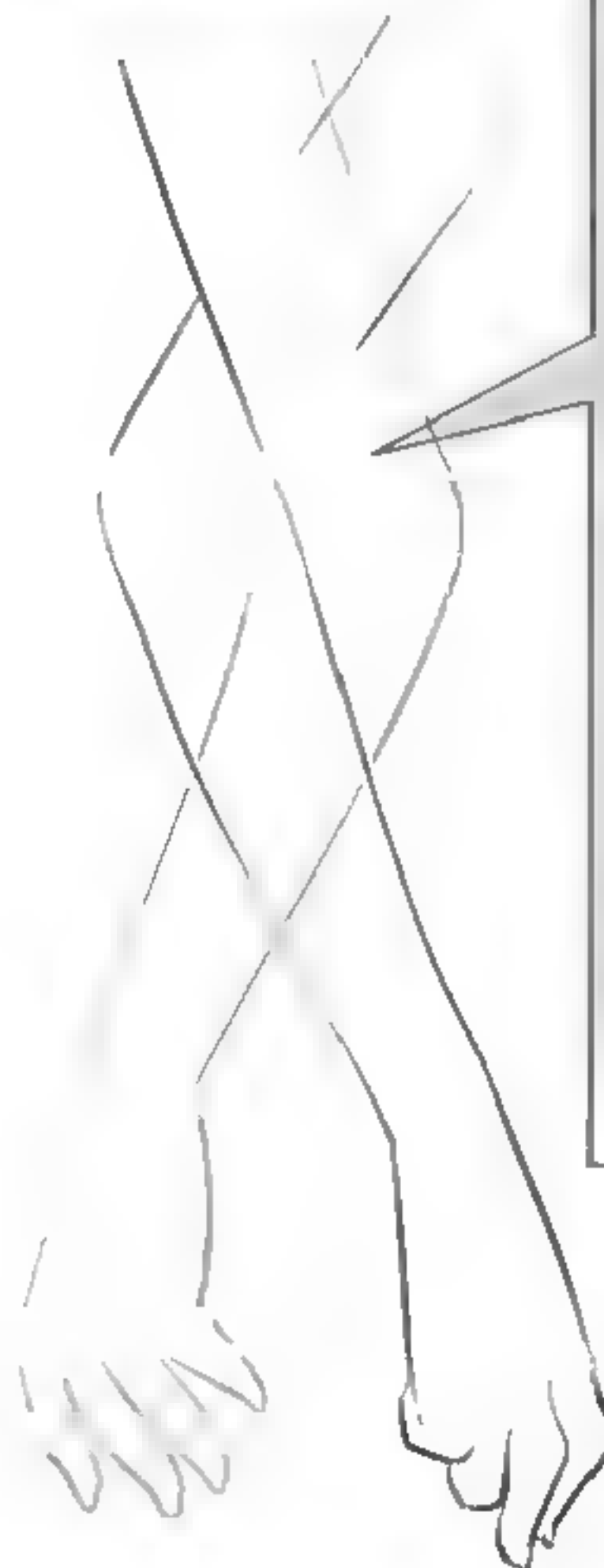
肘はV字型が
限界で、それ
以上は曲がらない
＊手首が肩に
　つくことはない

接近した場合

もっともポピュラーなのが
腕を組むポーズ

その他のポーズ

組んだ腕を描く

相手との距離で組む腕の
角度が違ってきます。

組んだ腕の描き方

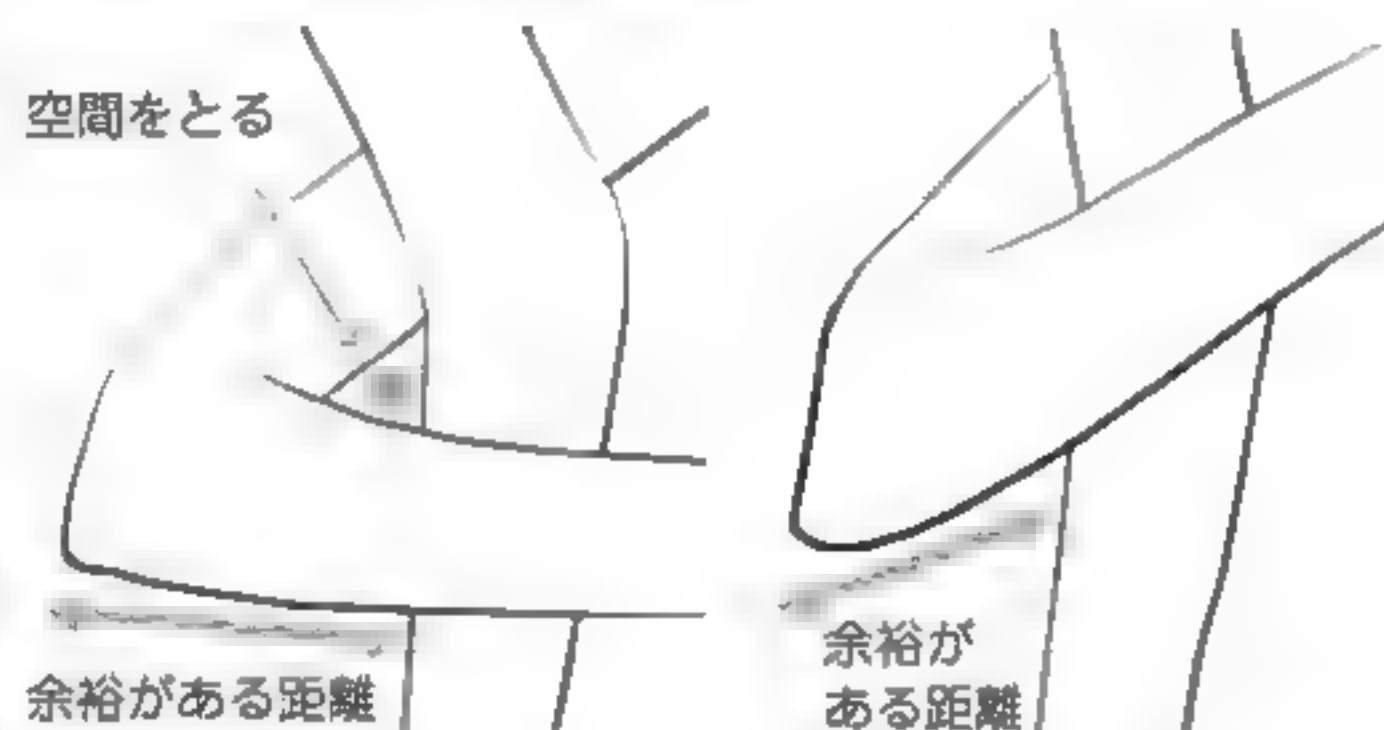
① 組まれる側の
腕を描く

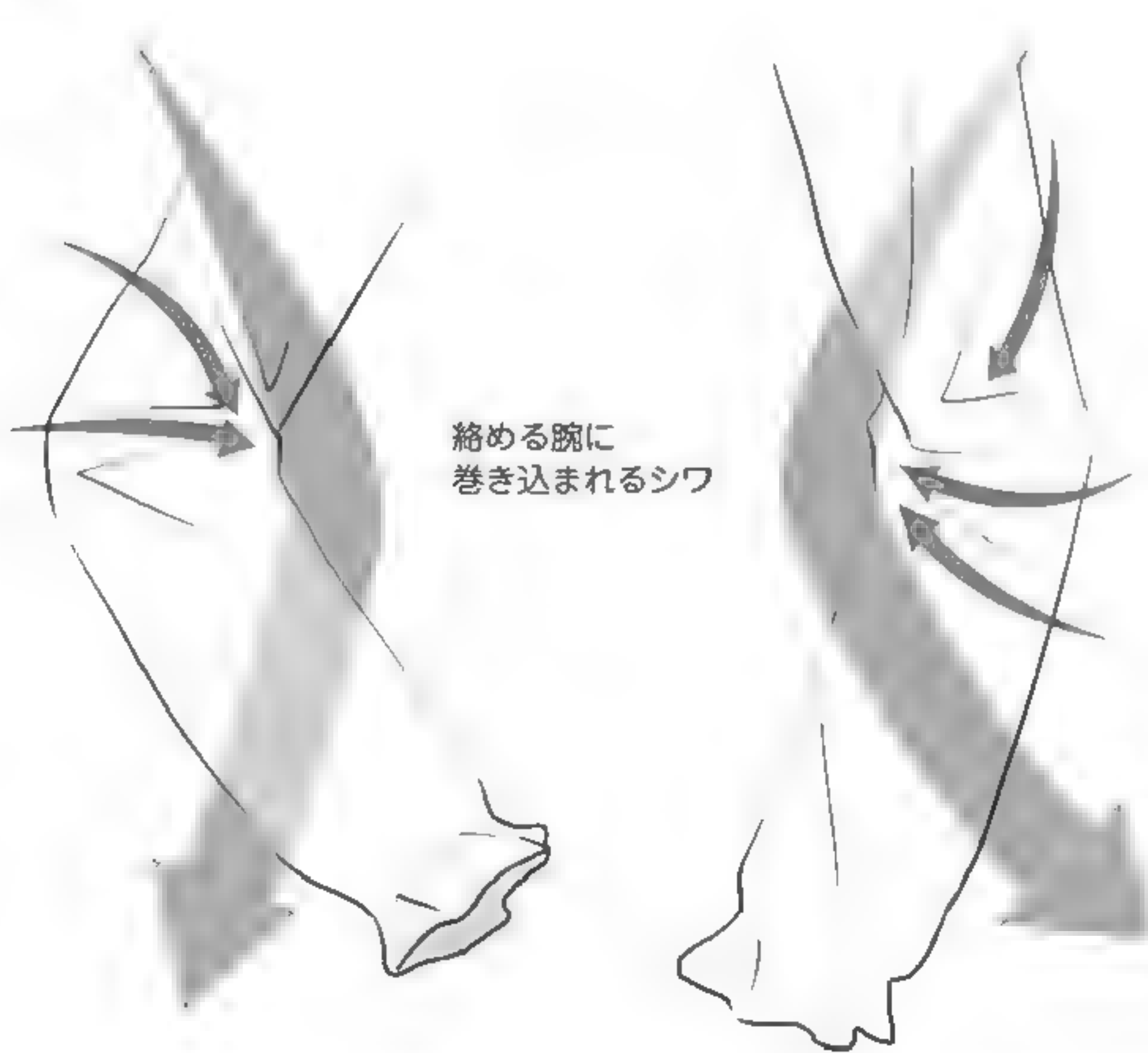
② 上腕内側の線を
延長させる

＊この線が相手の
前腕内側の線になる

③ 延長させた線から
組む側の腕を描く

密着度を高めるために、
重なり合う部分の
タッチに強弱をつける。
上図は密着する部分を
あえて描いていない

腕を絡める

腕を持つ

腕を絡めるには自由度が必要。肘内側は密着しないように距離があるように描く

腕をつかむ場合、つかむ腕の外側のラインに引っかけるように指先を配置する

組んだ腕の衣服のシワのつけ方

からだの傾きをとらえる

通常の姿勢

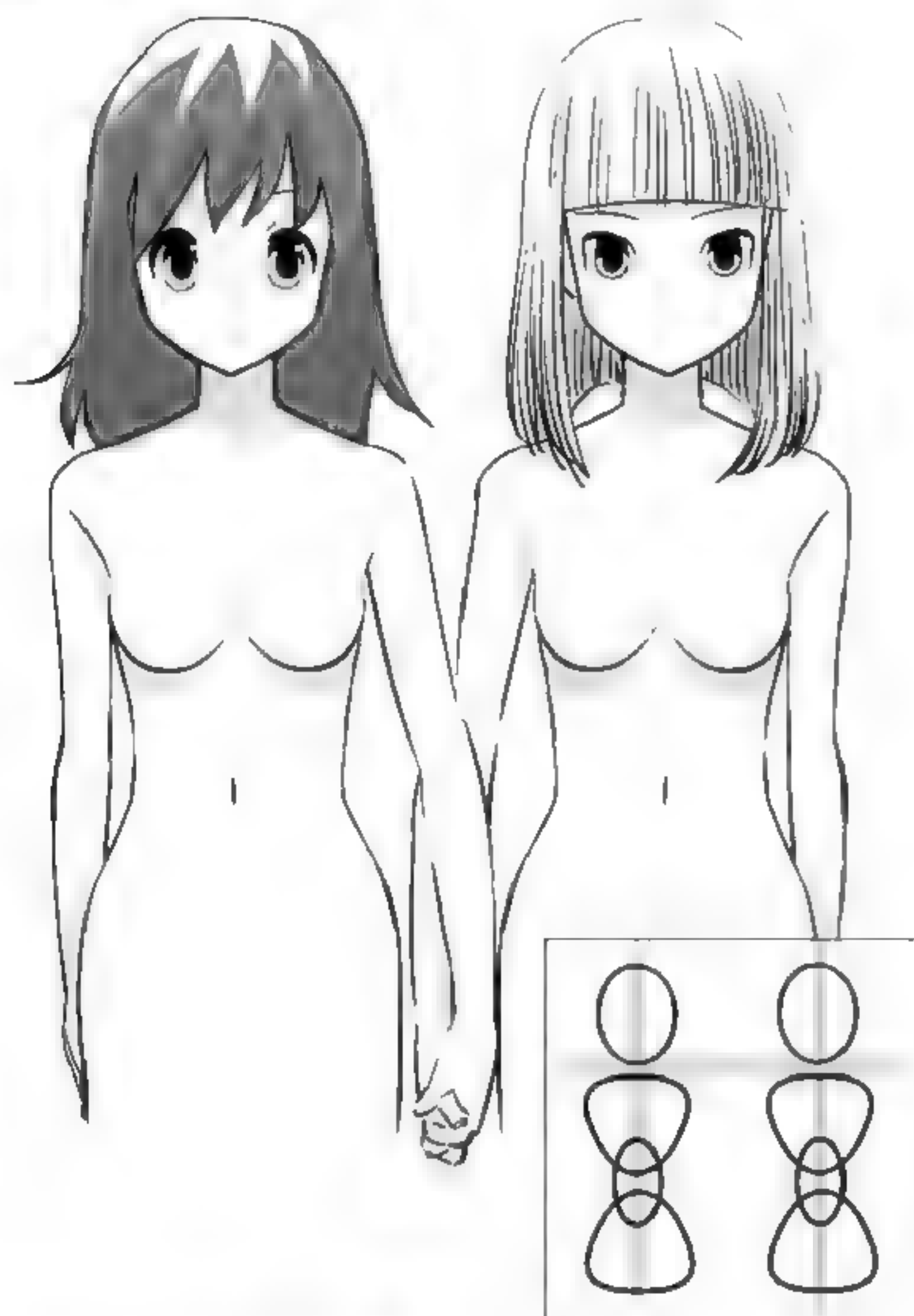
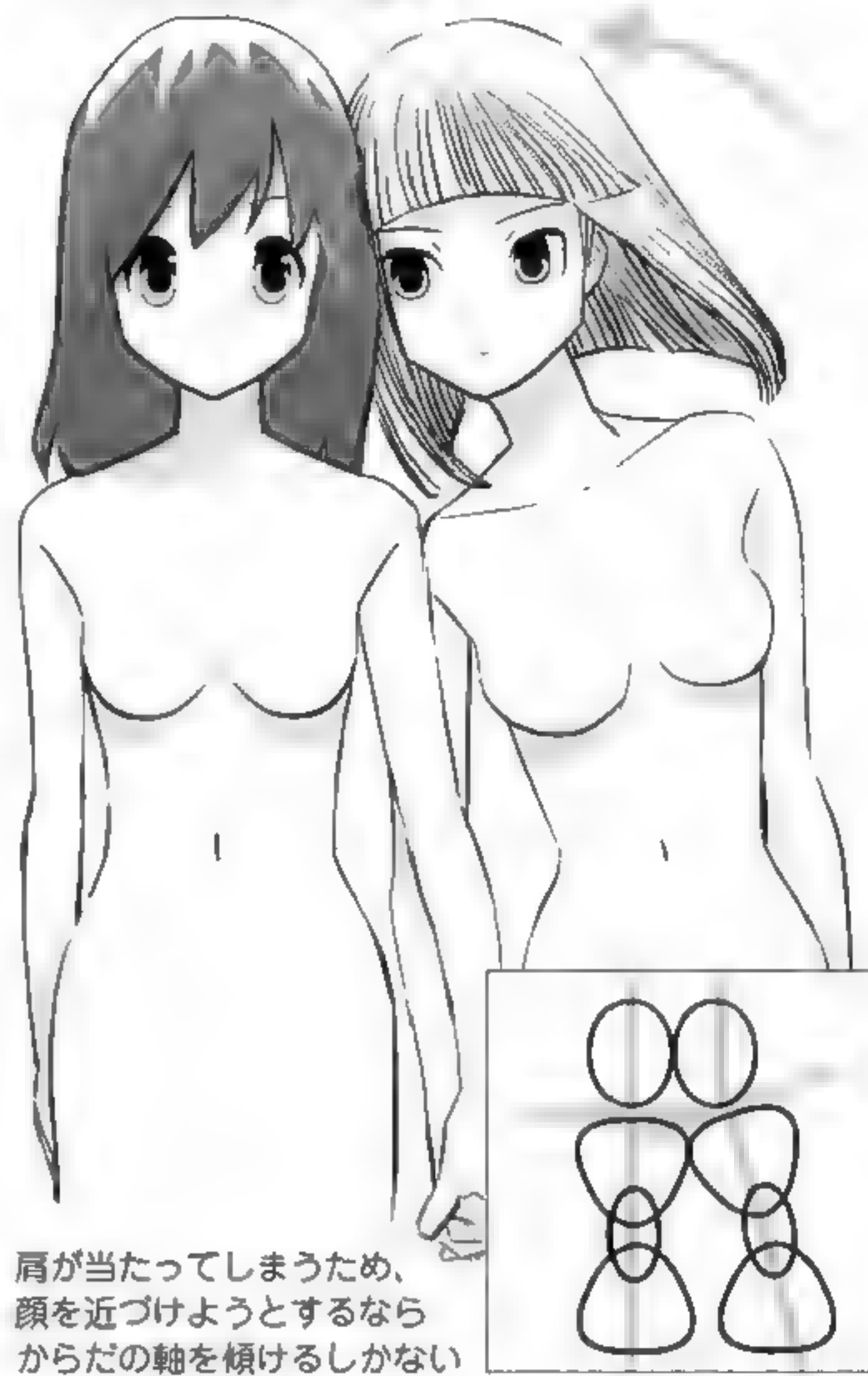
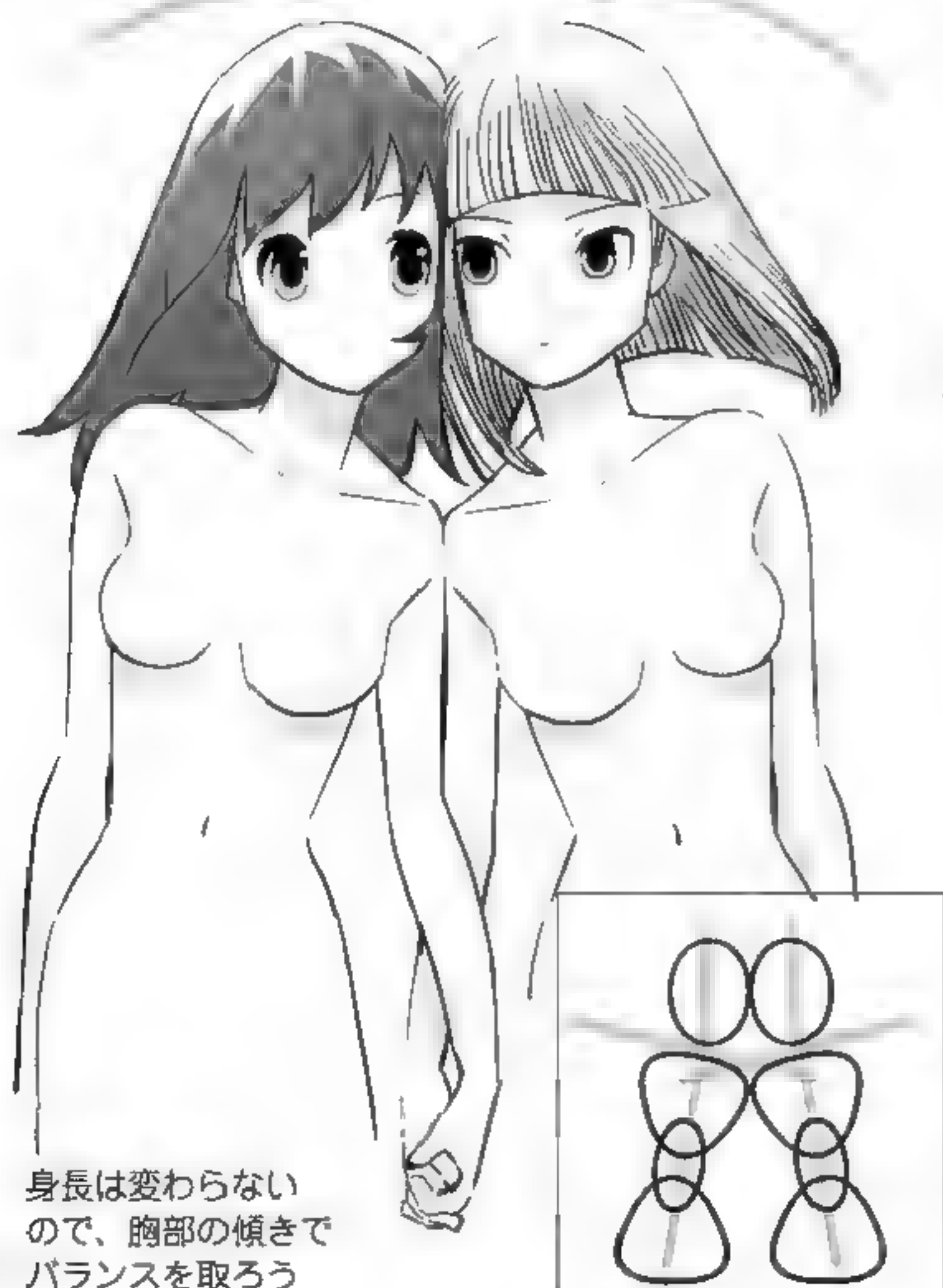
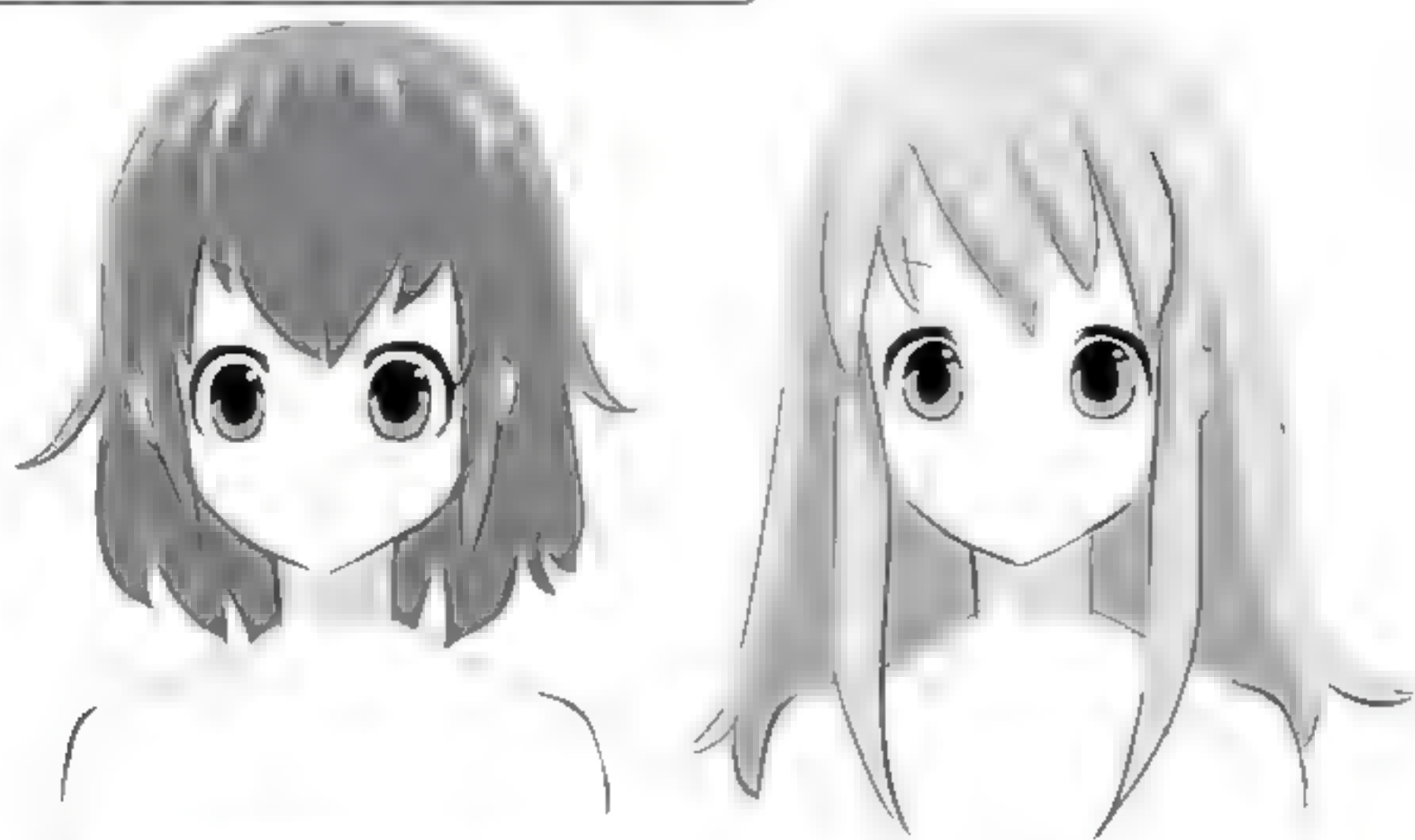
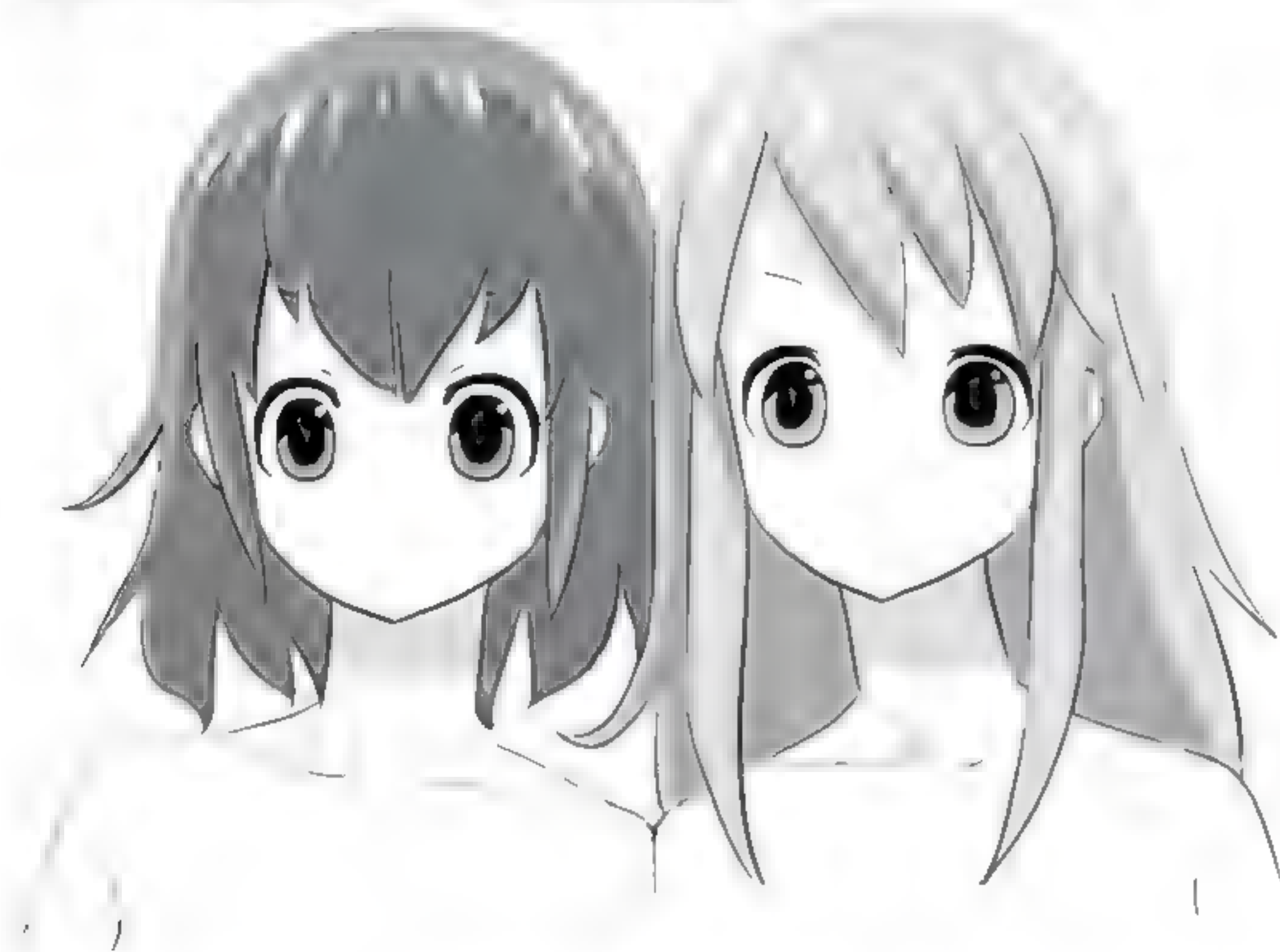
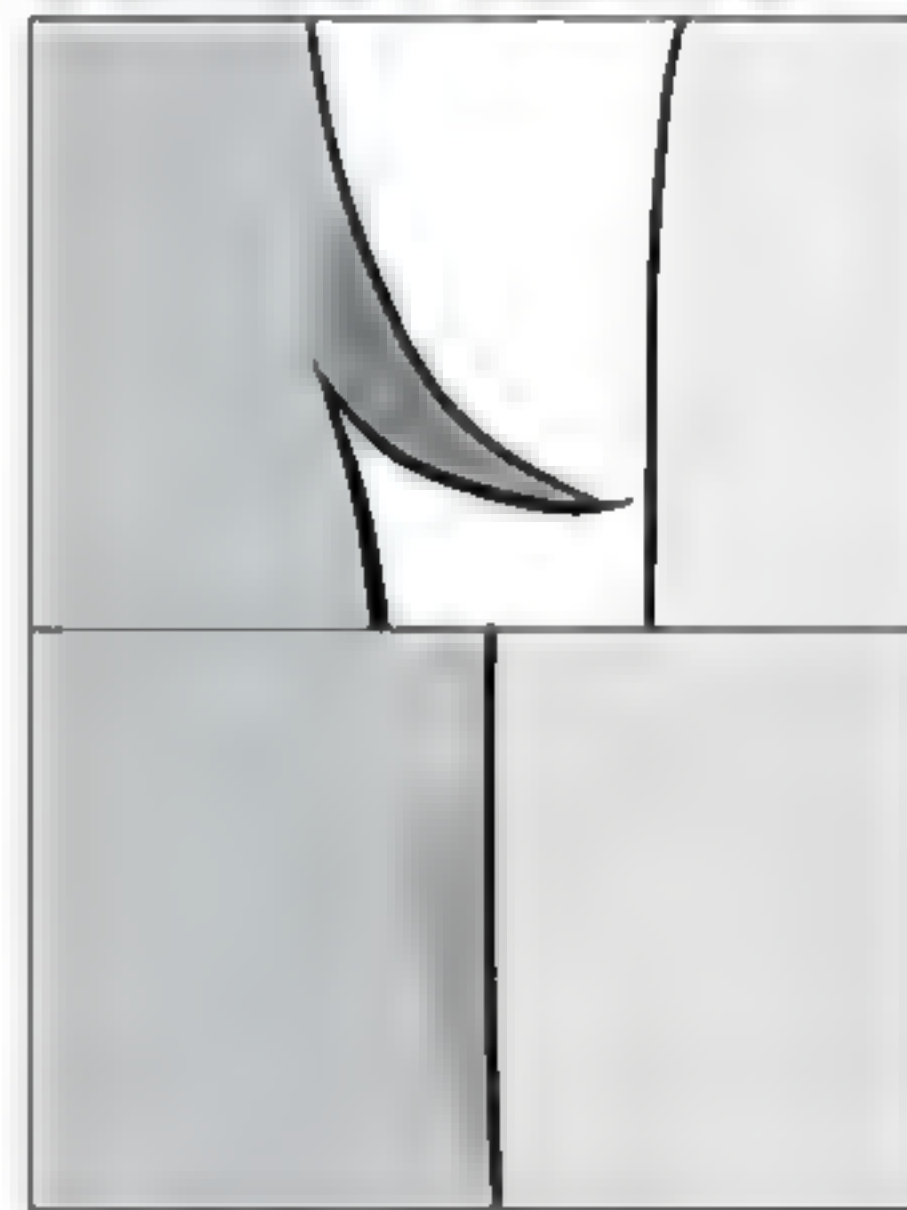
ひとりは直立の場合

肩が当たってしまうため、
顔を近づけようとするなら
からだの軸を傾けるしかない

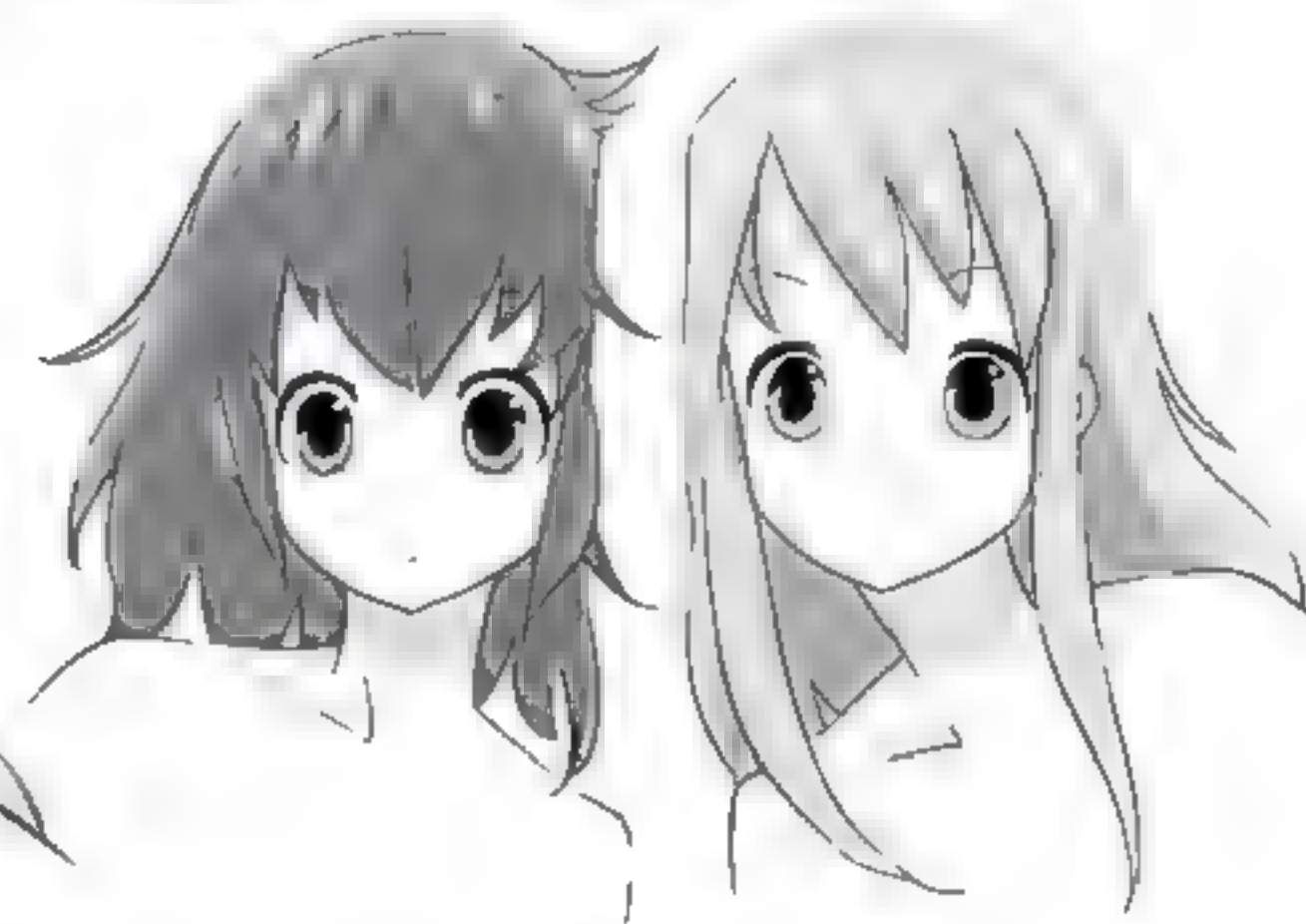
ふたりとも近づく場合

身長は変わらない
ので、胸部の傾きで
バランスを取ろう

ふたりとも同じ方向に

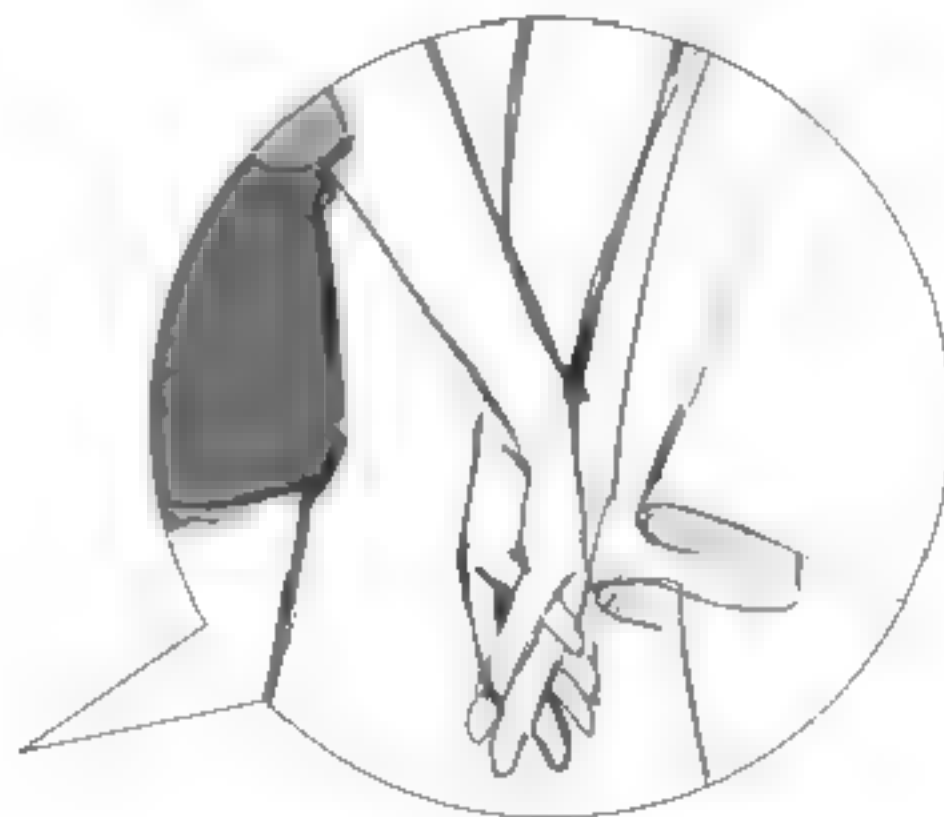
胸部は右の
キャラの
ほうが傾く

顔を近づけたときの髪を処理する

お互いの髪に押されて、ほぼ直線で分かつ

最初に接触する跳ねた髪

横のキャラの髪に押され、
やや引っ込む

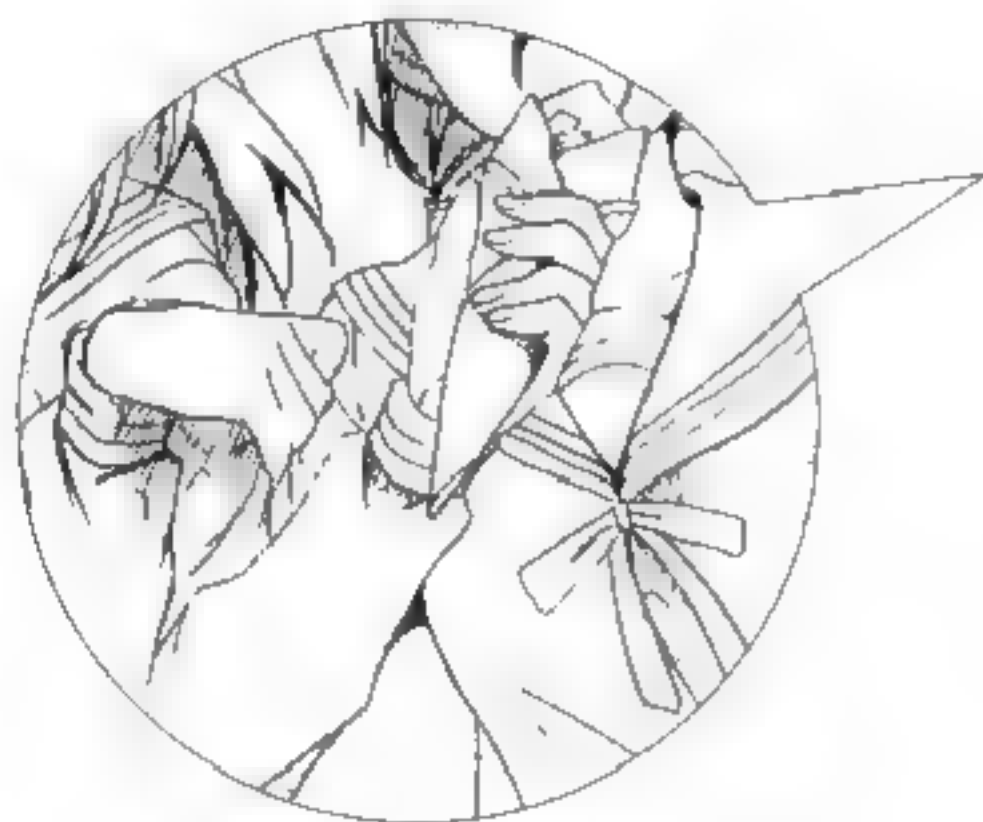
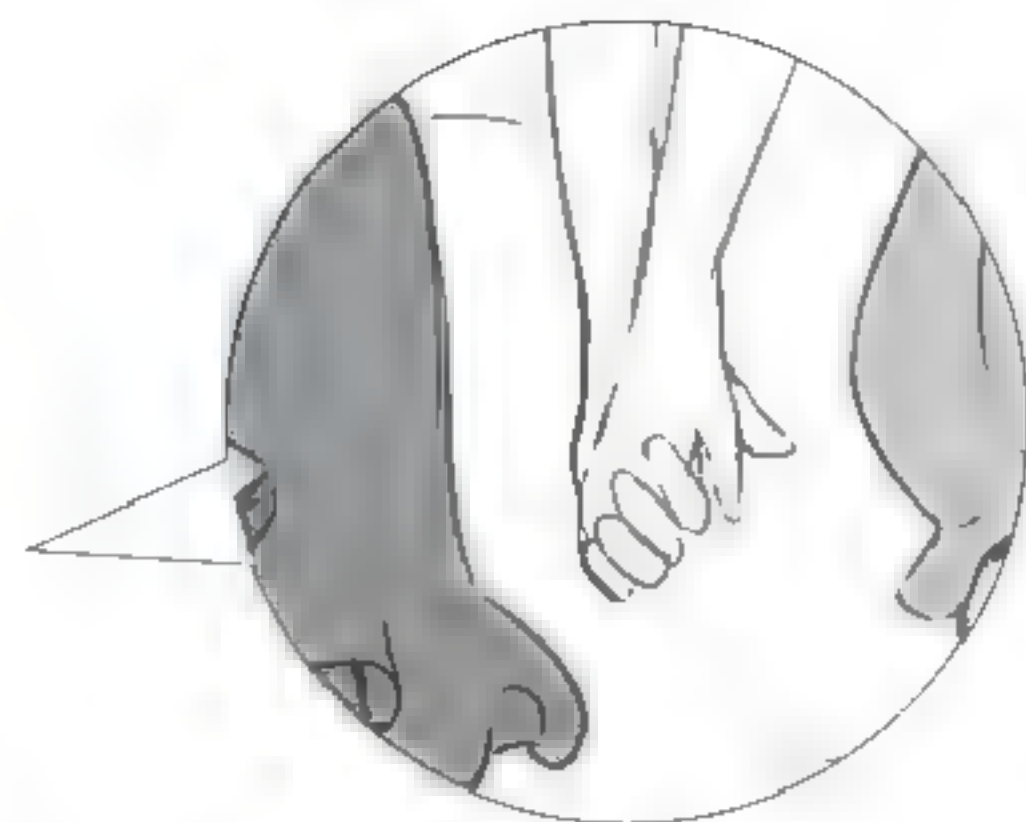
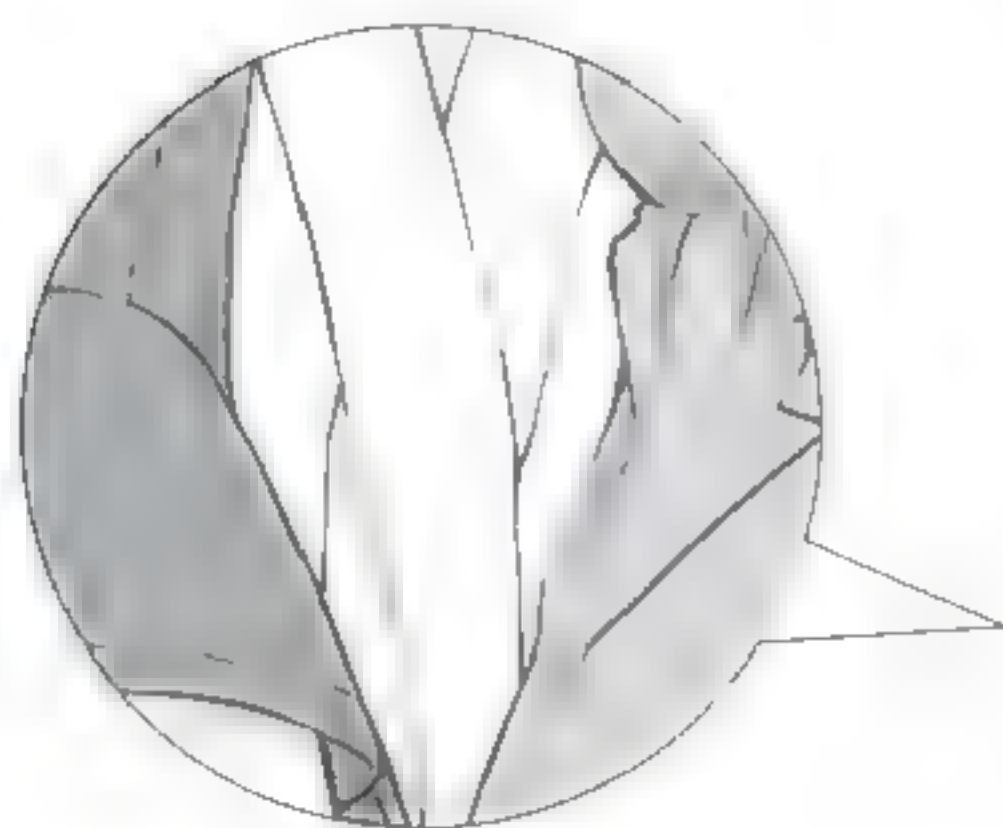
密着度が高まると、次第に跳ね毛が隣にはみ出す

左の絵を左右に分けてみると…

ボリュームが減った髪を補うように、
反対側の髪のボリュームを多くして
バランスを取ろう

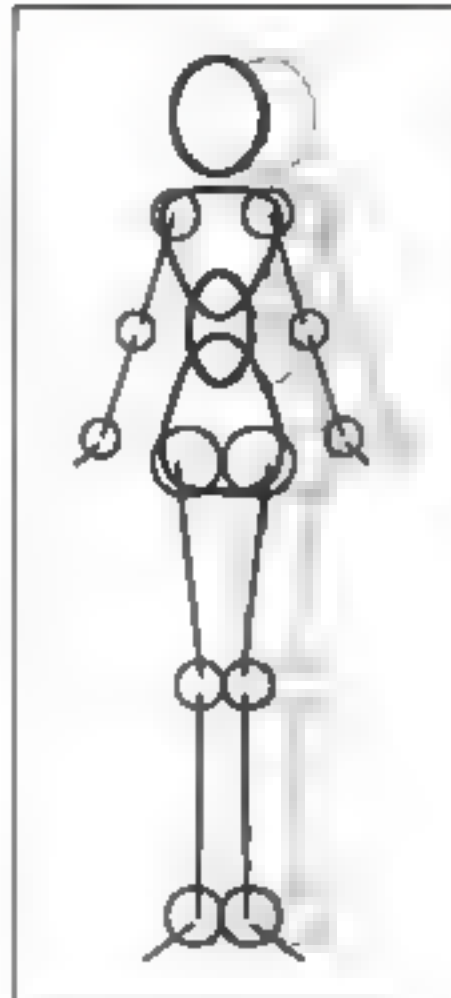
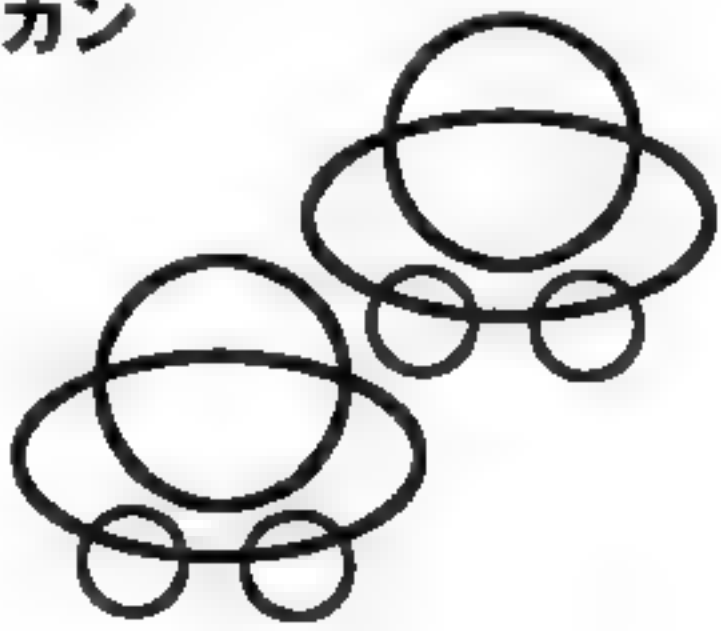
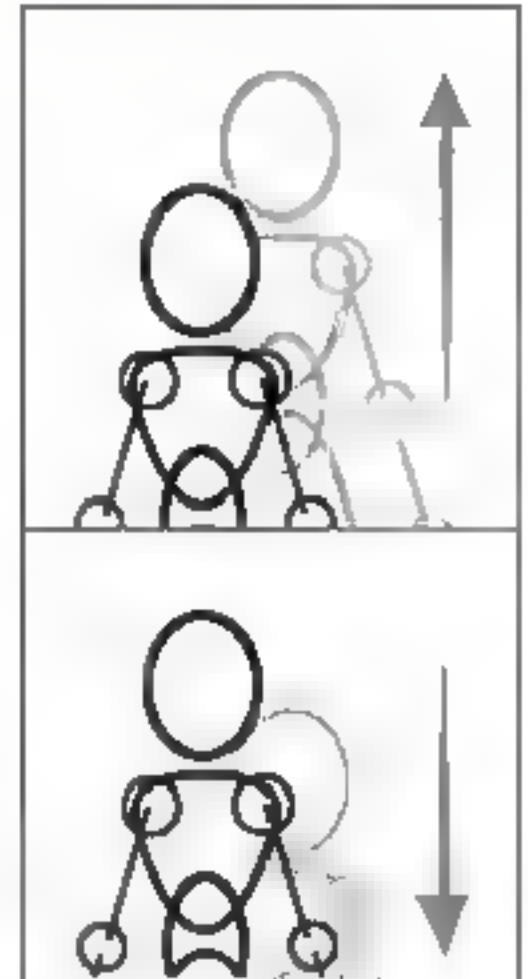
密着の限界は顔の輪郭付近まで

横並び型ポーズのバリエーション

横並びポーズは、対等さを出しつつ、顔を自然に近づけることができます。たとえば、甘いものを分け合うシチュエーションは女の子同士なら自然です。

「ひとくちちょうだい」のポーズ①

「ひとくちちょうだい」のポーズ②

手をつないで一休み
横に座っておしゃべり

2.おんぶ型

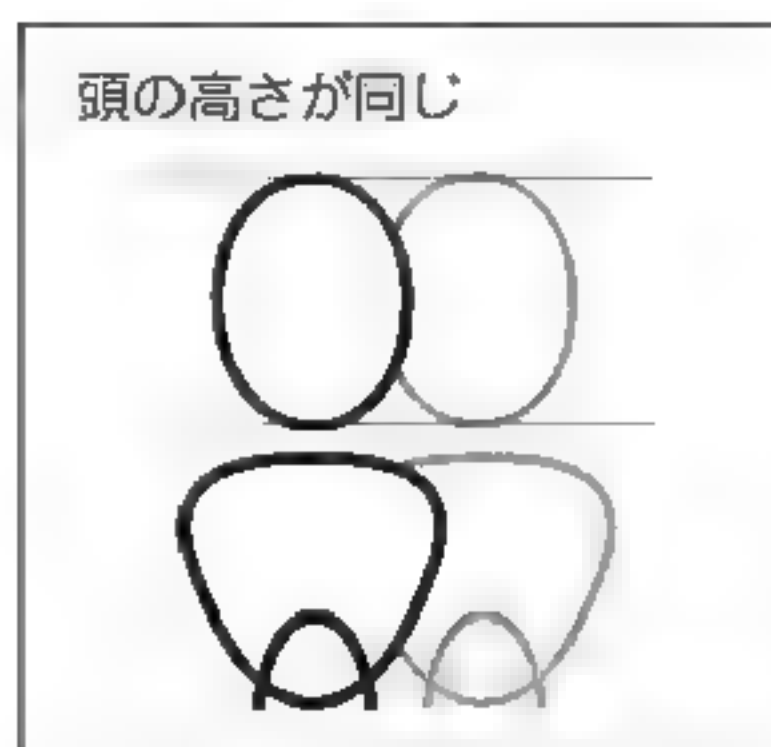
おんぶ型ポーズの特徴

おんぶ型は基本的に、ふたりが前後に
位置している構図のことです。

おんぶ型では
前後の立ち位置に
加えて高低差という
要素が加わる

おんぶ型の構図バリエーション

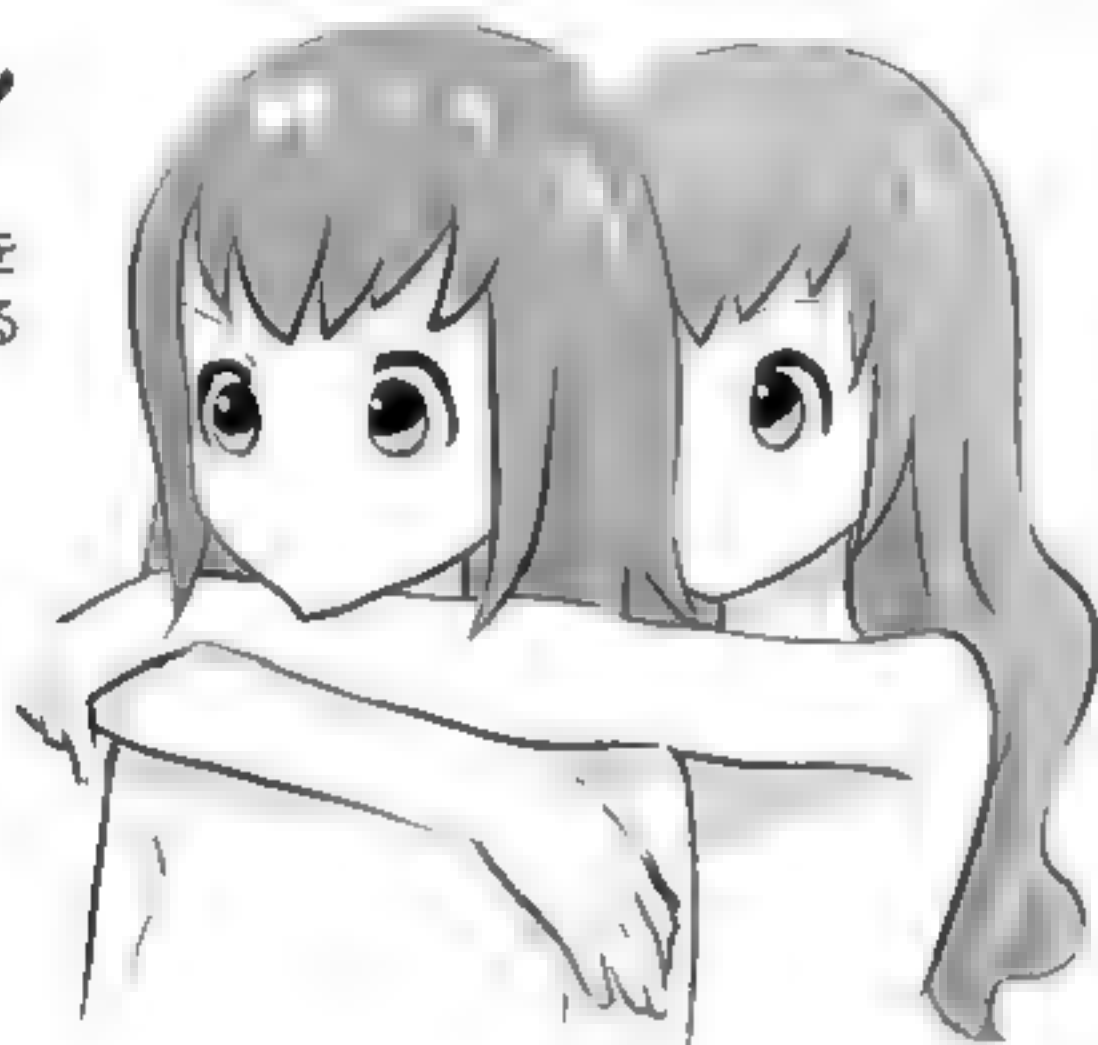
おんぶ型では後ろの
キャラが前のキャラに
何かを仕掛けている動作、
しぐさが良い

キャラの配置（高低差）を
利用して奇抜なポーズや
シチュエーションを生み出す
ことが可能

おんぶ型ポーズのふたりの腕の関係

前後が同じ高さのときの腕の位置

腕のつけ根の位置も同じなので
肩からナナメ上か、ワキからナナメ下の
２方向からのアクションになる

肩の上からのアクション

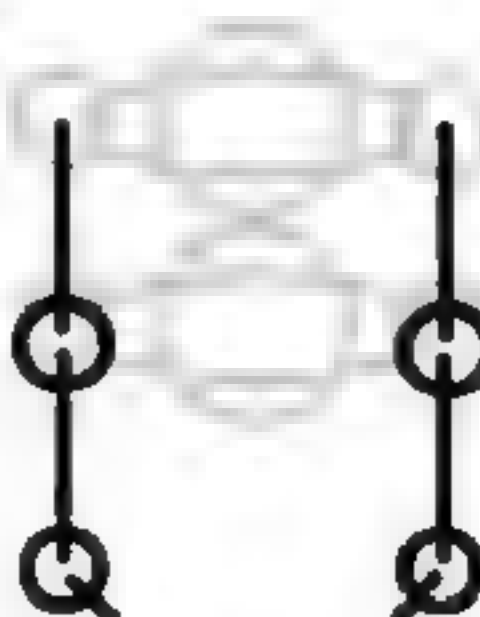
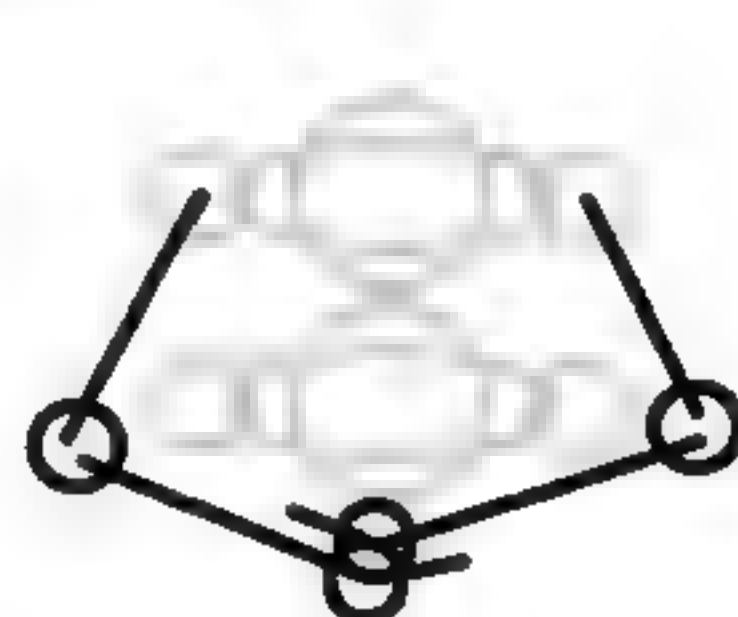
首に腕を
絡ませる

目隠し

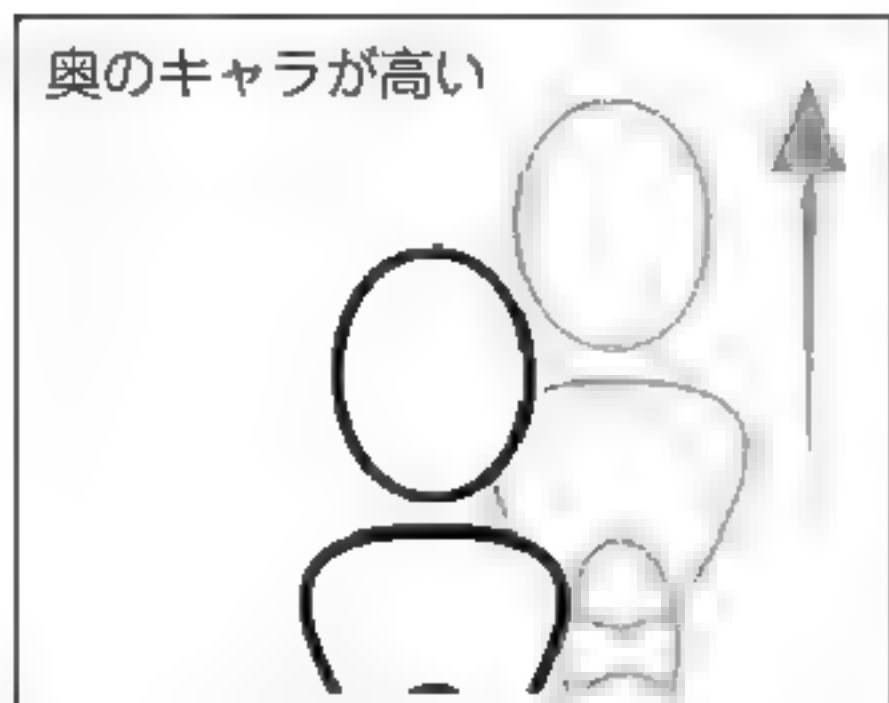
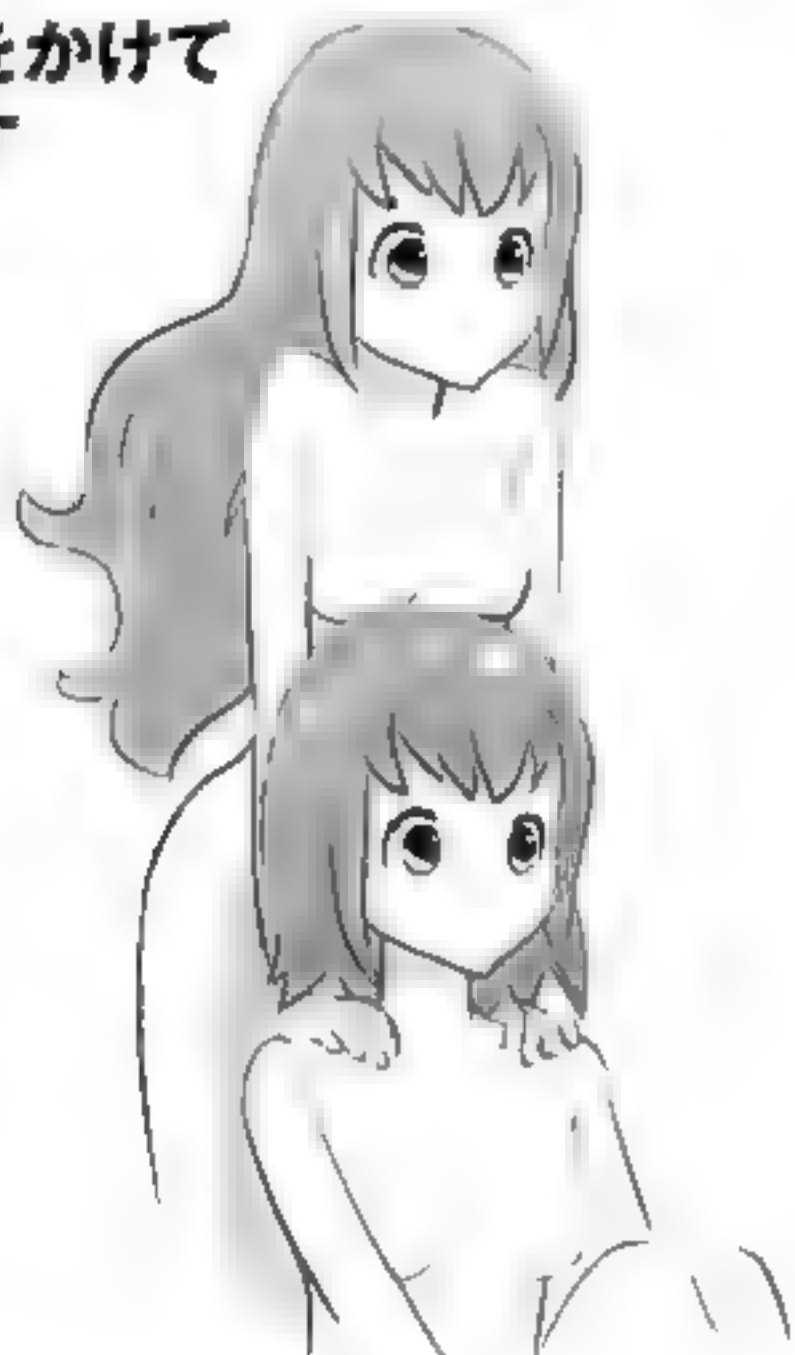
肩下からのアクション

ワキを通して
前キャラの腰に
手を回す

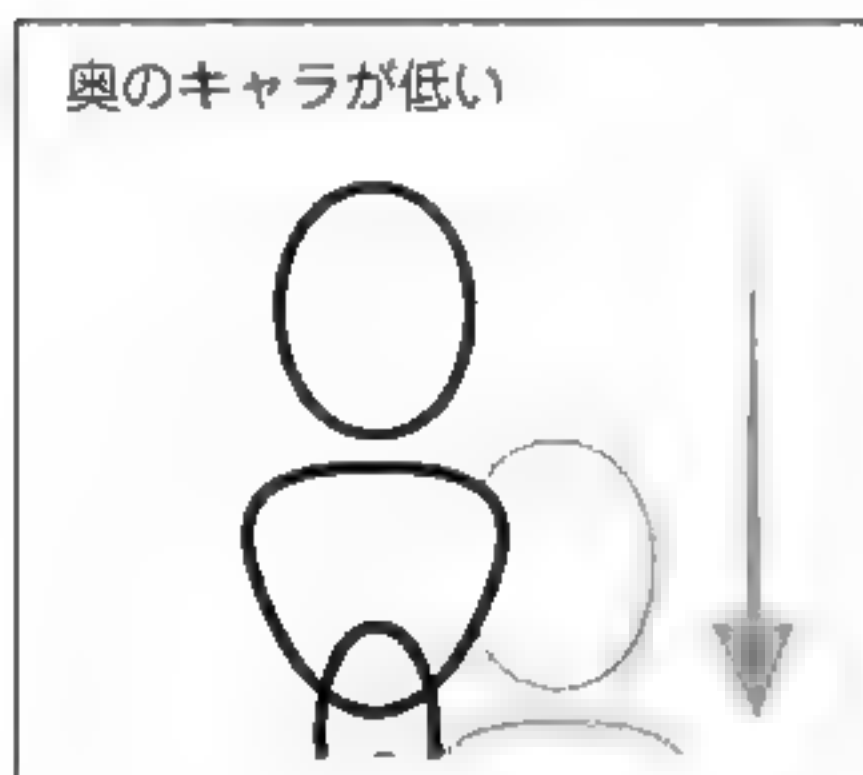
前キャラの腕の
外側から抱く

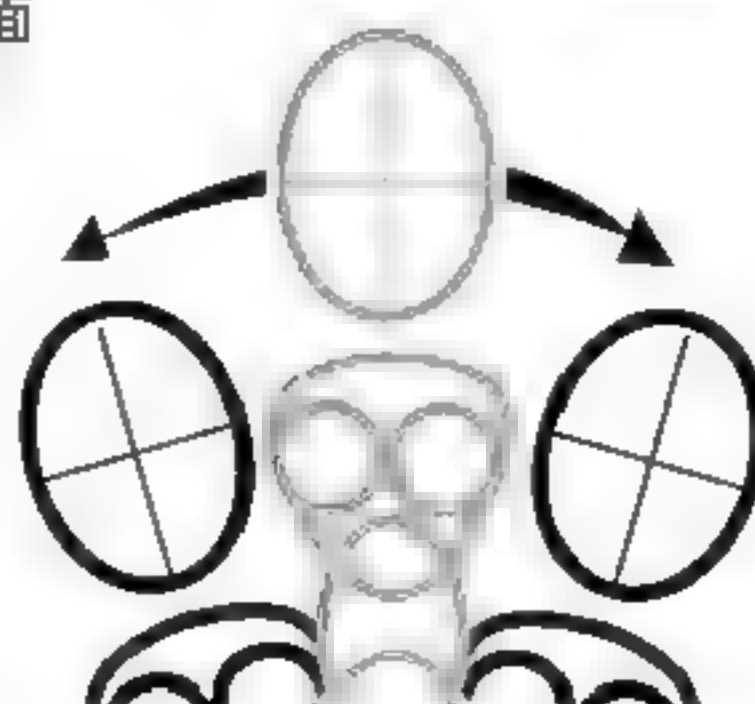
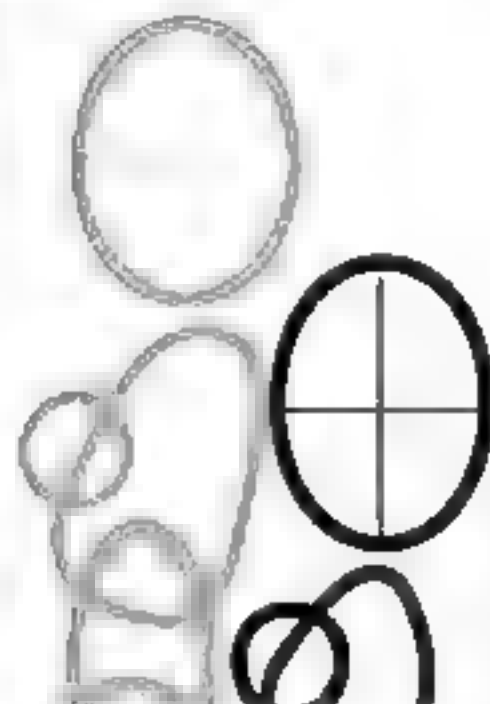
Point

後ろキャラの腕の広げ方

前キャラのワキの下を通す場合

前キャラの腕ごと抱え込む場合

高低差があるときの腕の位置

肩に手をかけて乗り出す

首にホールド

覆いかぶさる

前キャラは立っていても座っていても良い。後ろキャラは状況に応じて直立したり、飛びついたりと自由に前キャラにアクションを行うことができる

ワキの下からの抱擁

どのアングルからも後ろキャラの顔が見えるように体勢を工夫する

おんぶ型では後ろのキャラがポーズの全権を持つ

前キャラが後ろキャラに対してアクションを起こすことが難しい構図です。したがって、前キャラは後ろキャラのアクションに対して基本的に受身のスタンスを取ることが多くなります。そのため後ろのキャラの動機が、おんぶ型ポーズの主な要因になります。

後ろキャラ 抱きつく、しがみつく、驚かす、ちょっかいを出す、その他いろいろ

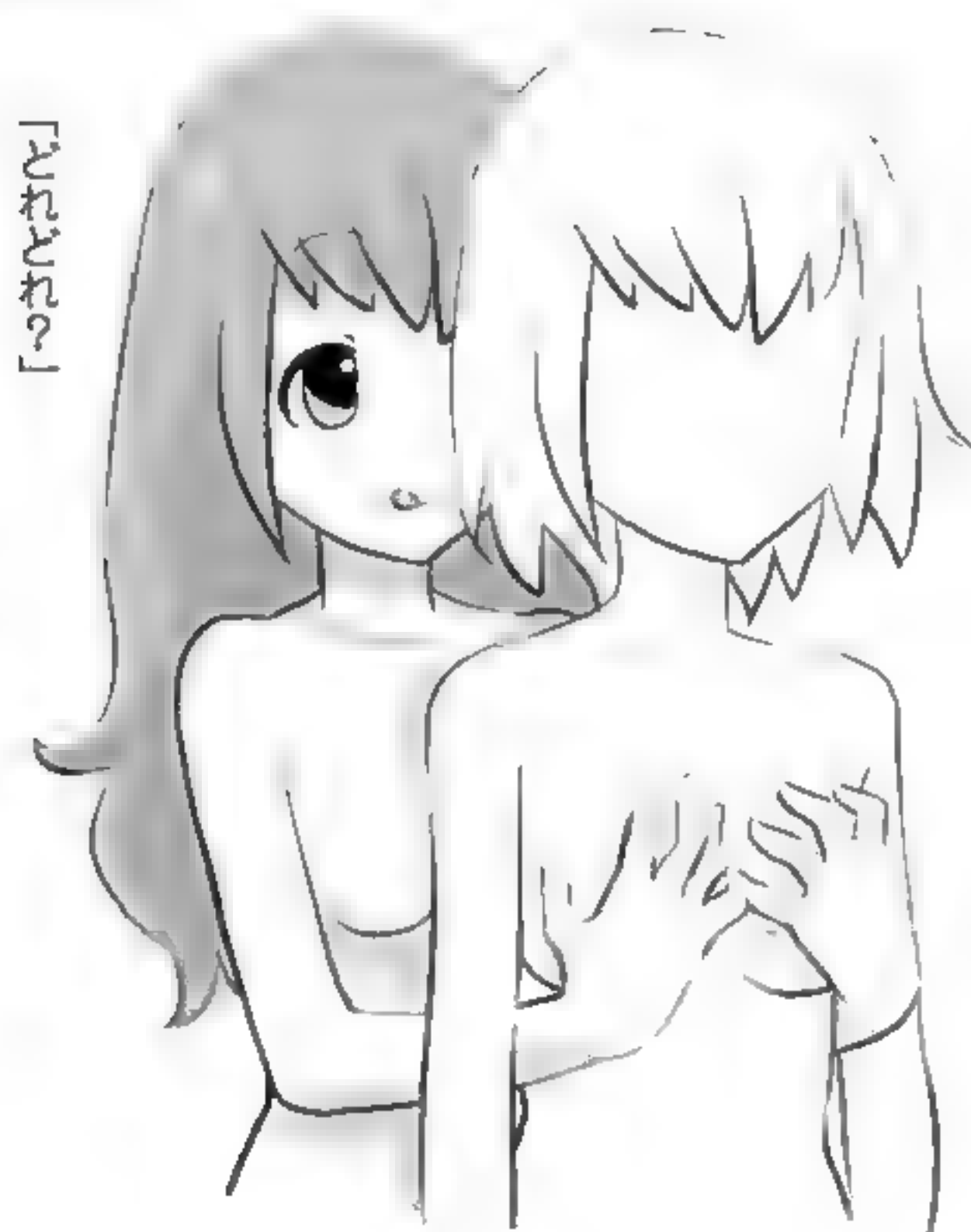
前キャラ それらに対しての受身

首に手を回す

アクション

リアクション

ワキ下から手を通す

アクション

リアクション

上から抱きつく

アクション

リアクション

ワキからの抱え込み

アクション

リアクション

前キャラのリアクションのバリエーション

後ろから覆いかぶさる

アクション

リアクション①
受け入れる

リアクション②
驚く

リアクション③
拒否する

Point

ポーズは同じでも表情が違えば…？

リアクション④
背負投げ

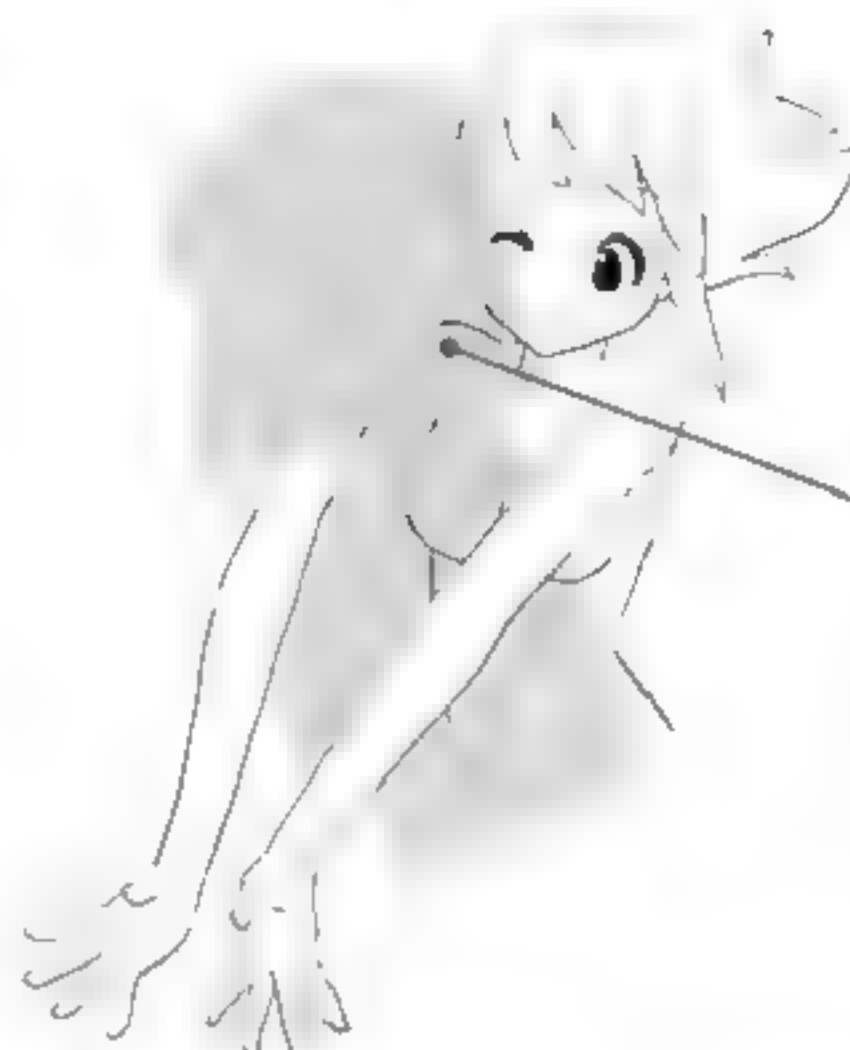
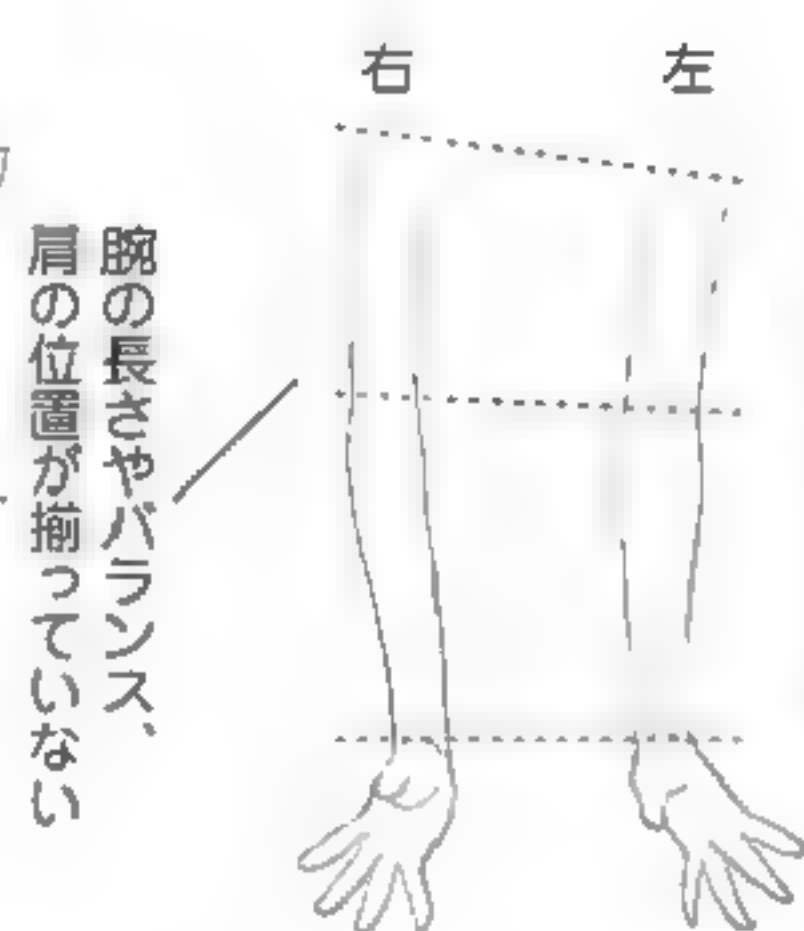
重なり合って描かない部分の扱い方

前のキャラに重なって見えない後ろキャラの腕・肩・上半身などもしっかり下描きした上で省略するのがベストです。

肩に乗せた肘は通常とは違う曲がり方

重なり合ったふたりのからだを、見えない部分も含めてすべて下描きする

ぶっちゃけたテクニック「ごまかす」

一見、正常に見えるおんぶ型も…

後ろキャラだけ描き出してみれば…

しかし、この位置でないとこの絵は決まらない！という場合の必殺技が「ごまかし」です！

ごまかし方

例①髪や衣服を重ねる

見えない部分が多くなると見る側の検証能力も低くなってくる

例②錯覚を利用する

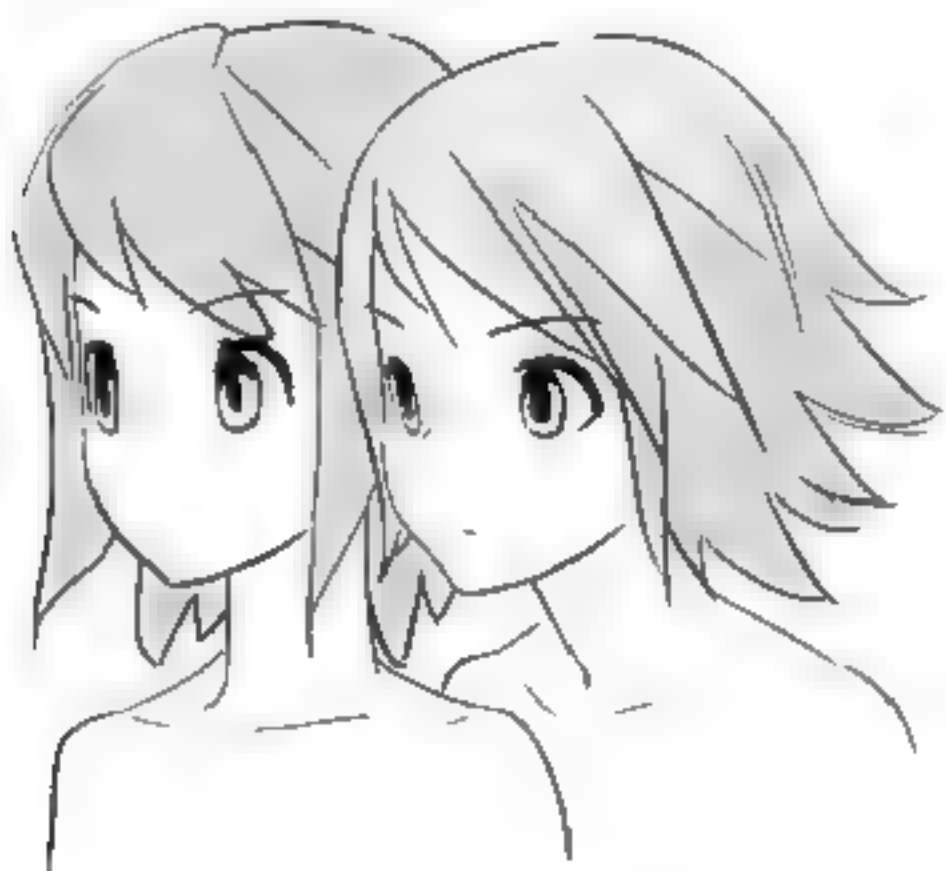
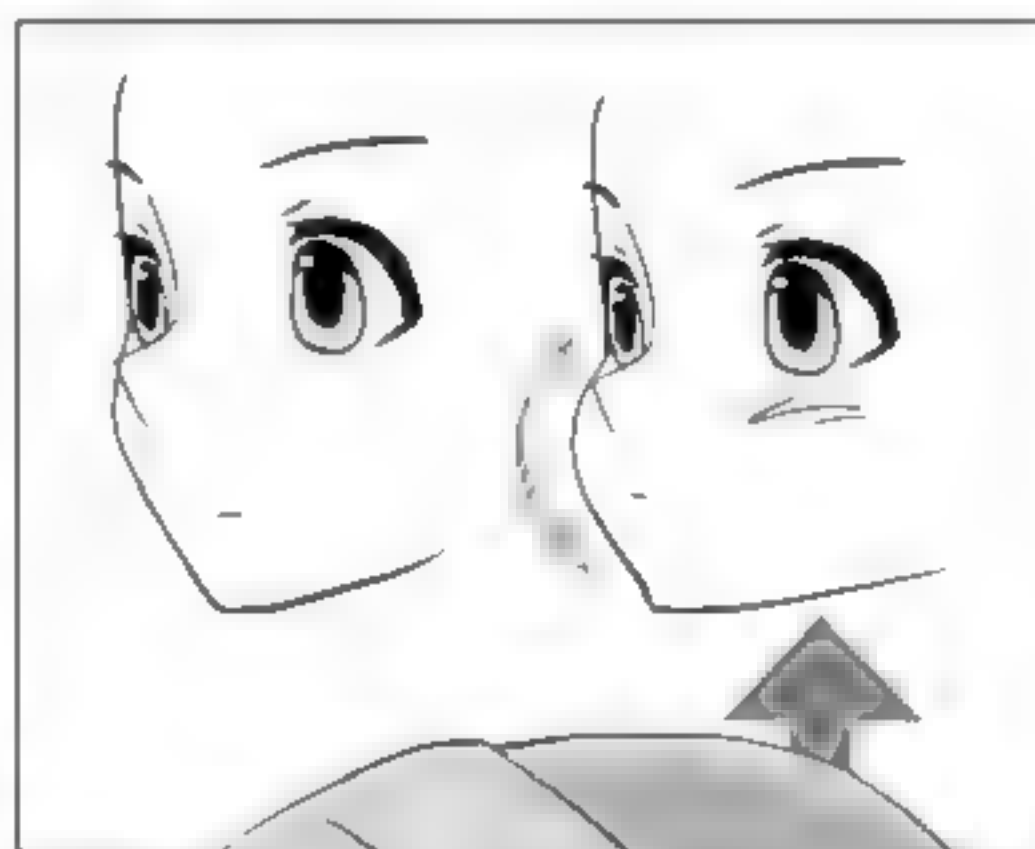
左右で差をつける

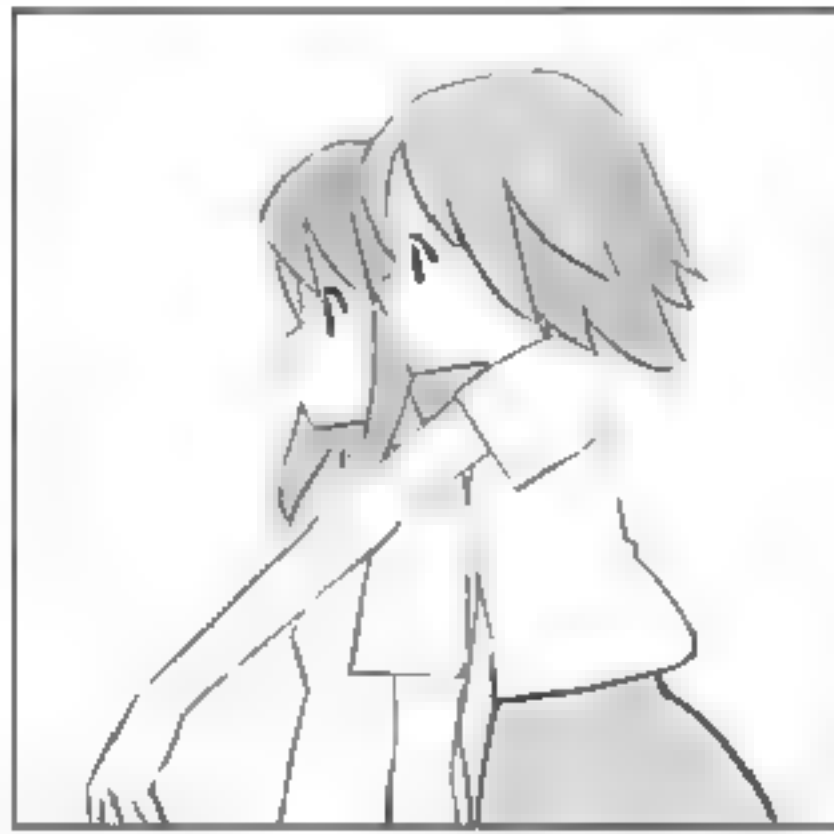
長さがおかしいときは、分断すると正確な長さがわかりづらくなる

尚、自己責任でお願いします。

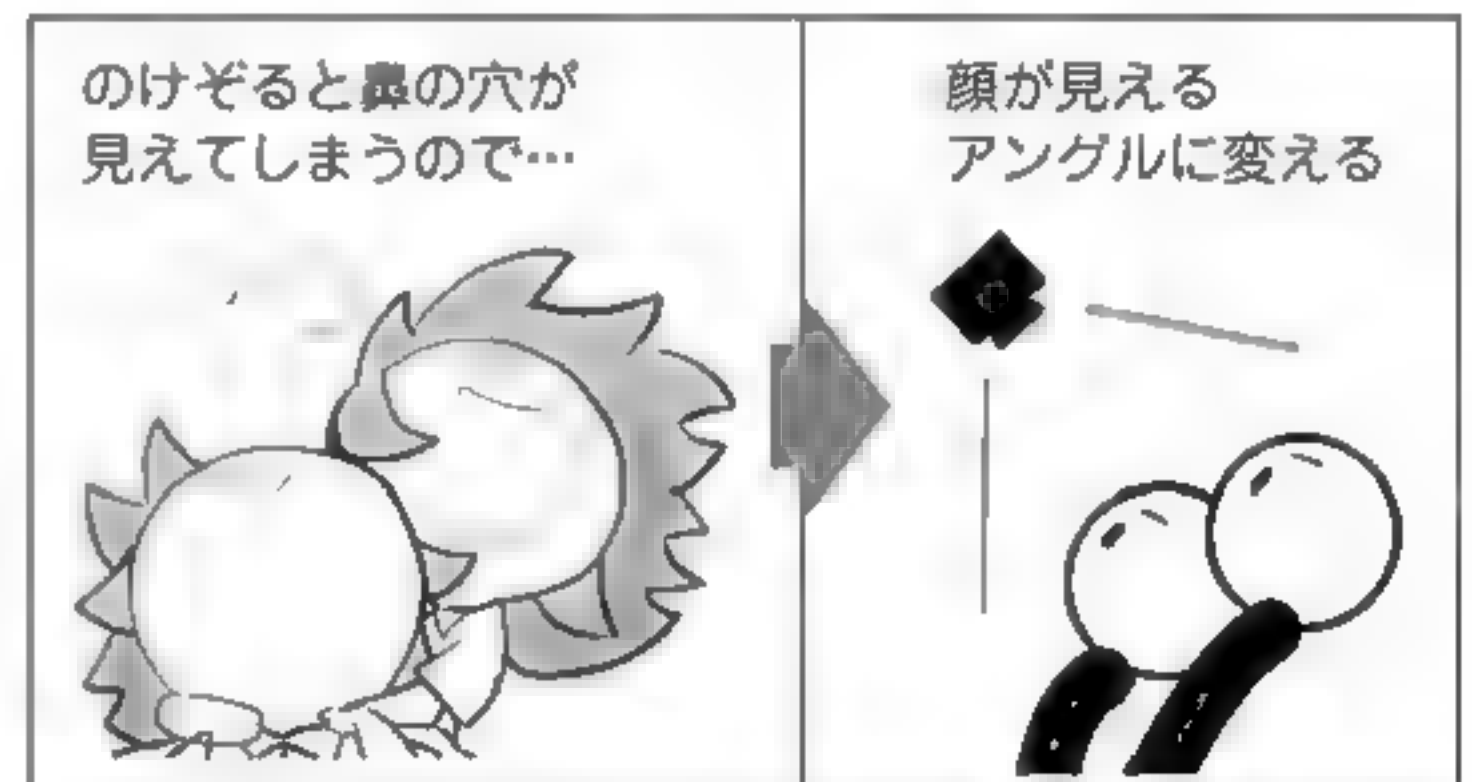
インターネットなどで不名誉な称号をもらいたくなかったらしっかり下描きしましょう

後ろキャラの姿勢の変化

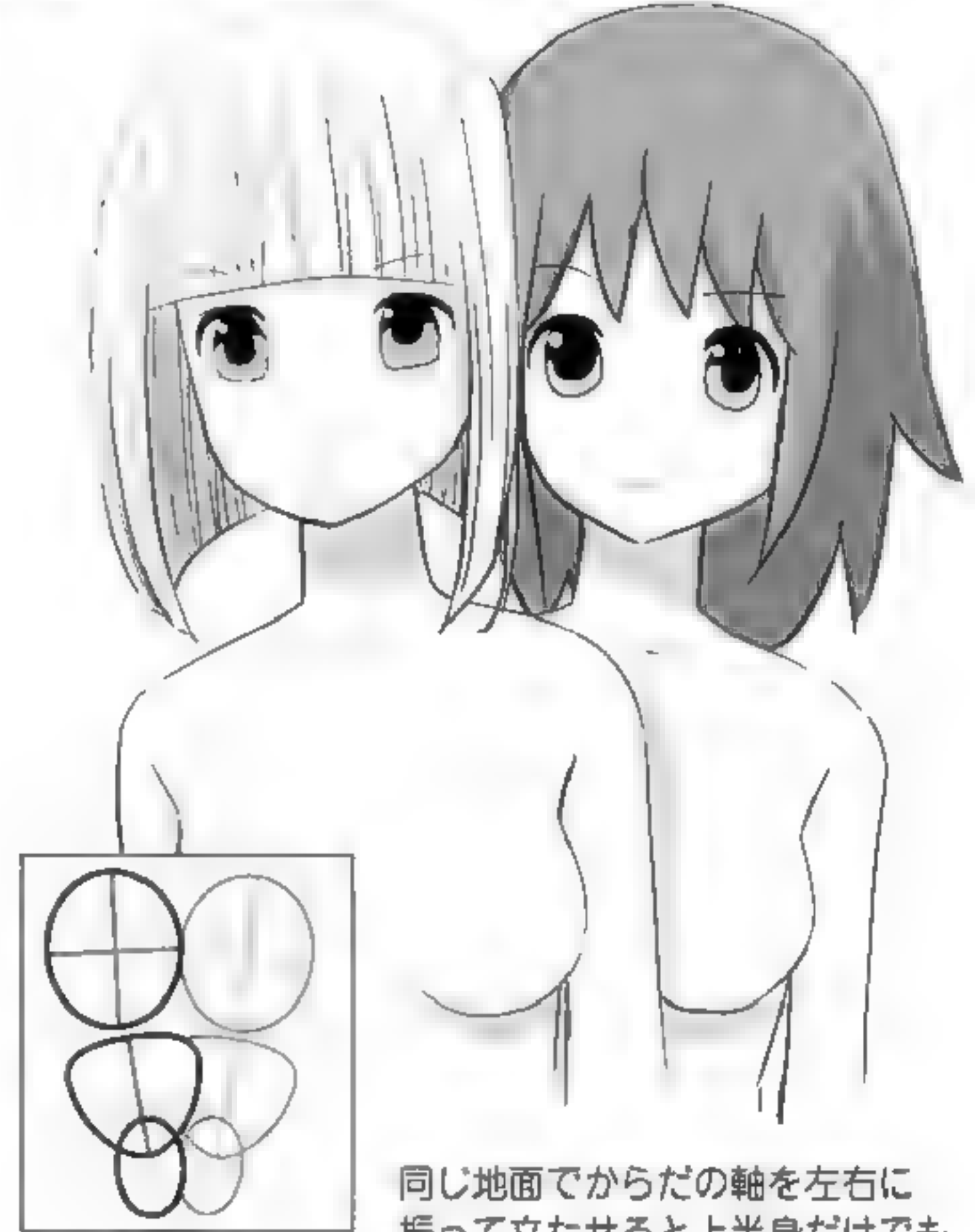
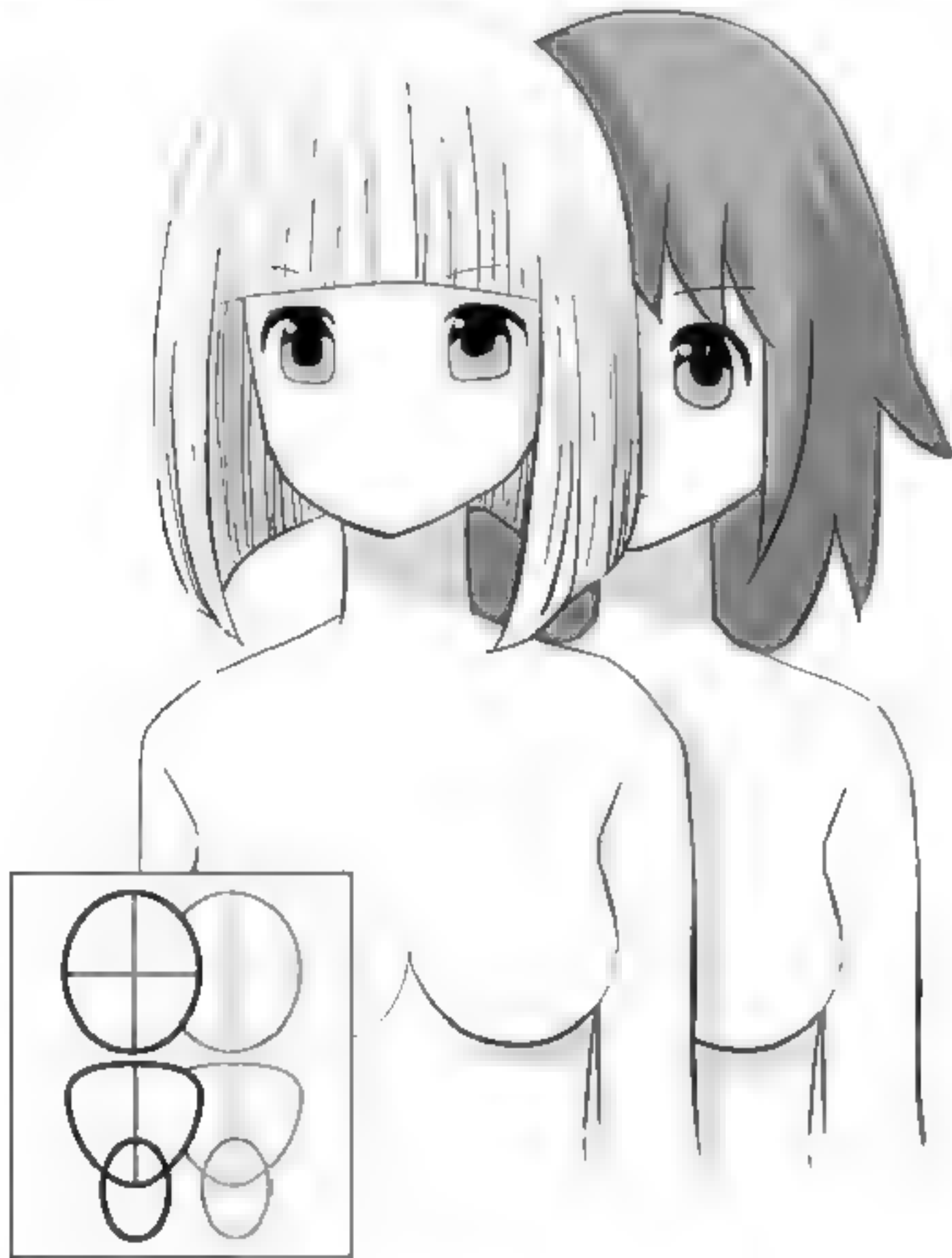
後ろから、前のキャラに顔を近づけるためには首を前に突き出す姿勢になります。

前後への体重移動

体重をかける＝覆いかぶさる

反らす＝振りほどこうとする

体重のかけ方でも
感情を表現できる

アングルの変化 前後に体勢が移動すれば、フカン・アオリの要素が加わる

おんぶ型ポーズでのからだの傾きをとらえる

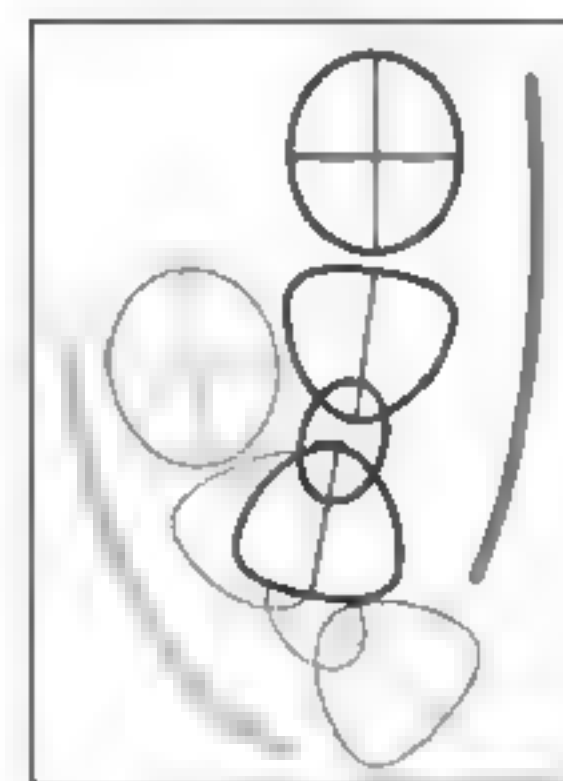
顔もからだも前後に配置

からだは前後、顔の位置は同じ

同じ地面でからだの軸を左右に振って立たせると上半身だけでも密着度を表現できる

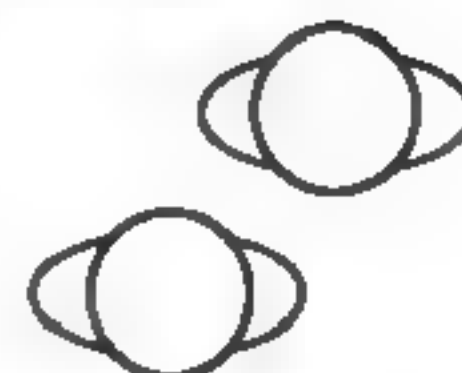
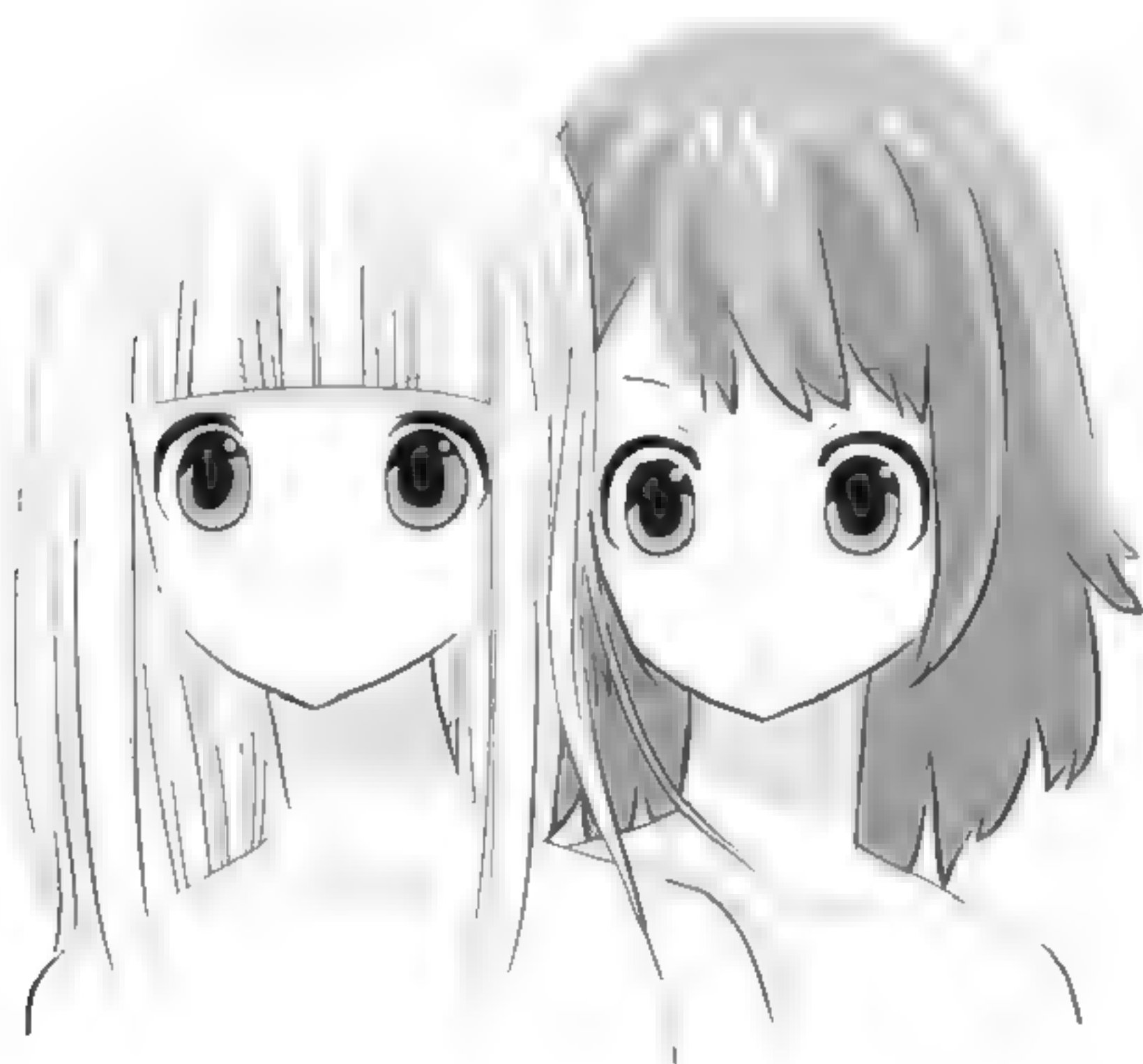
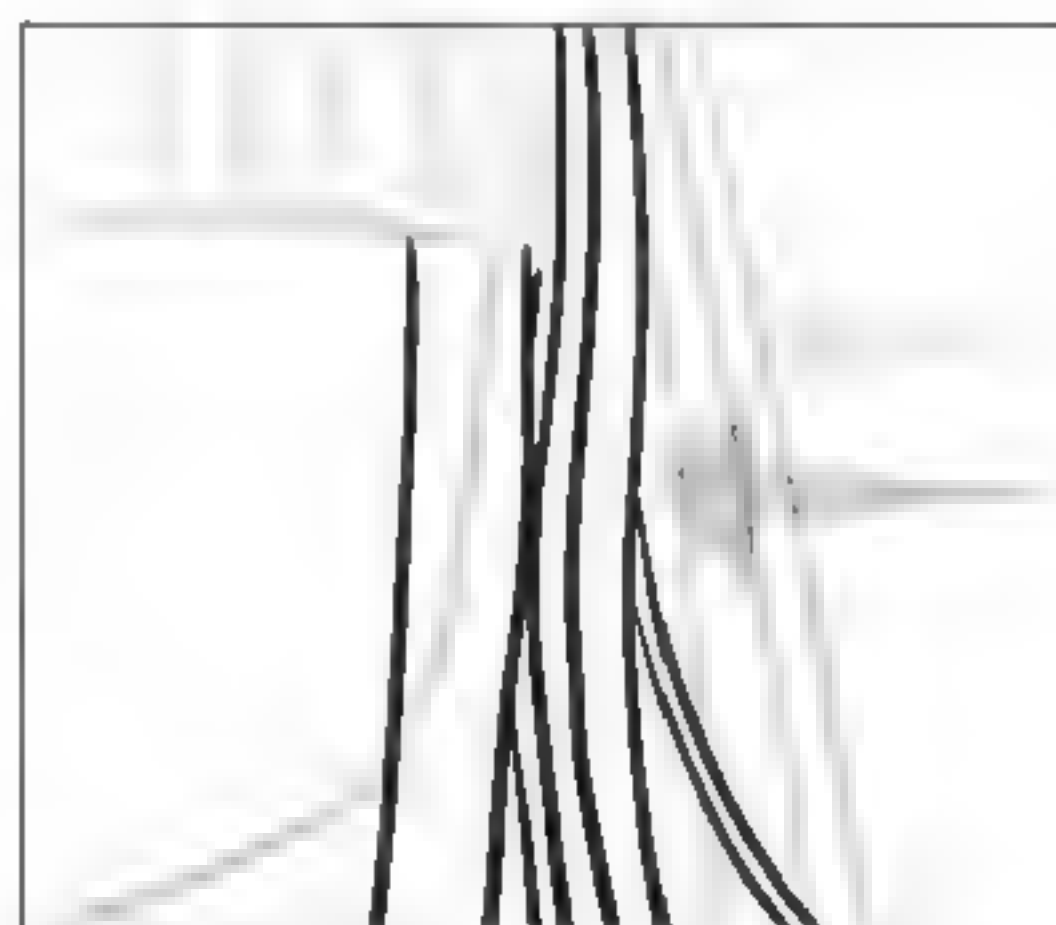
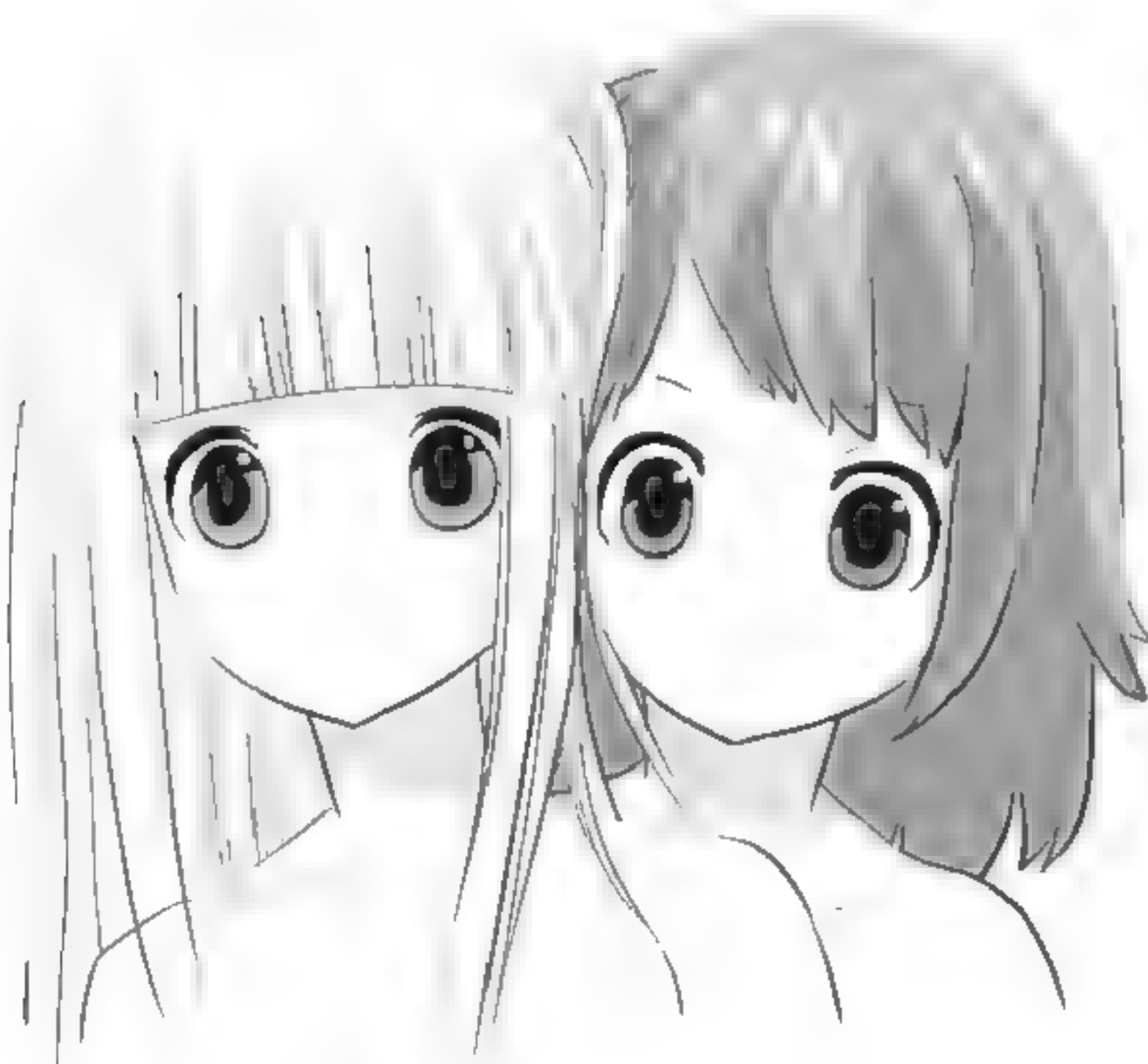
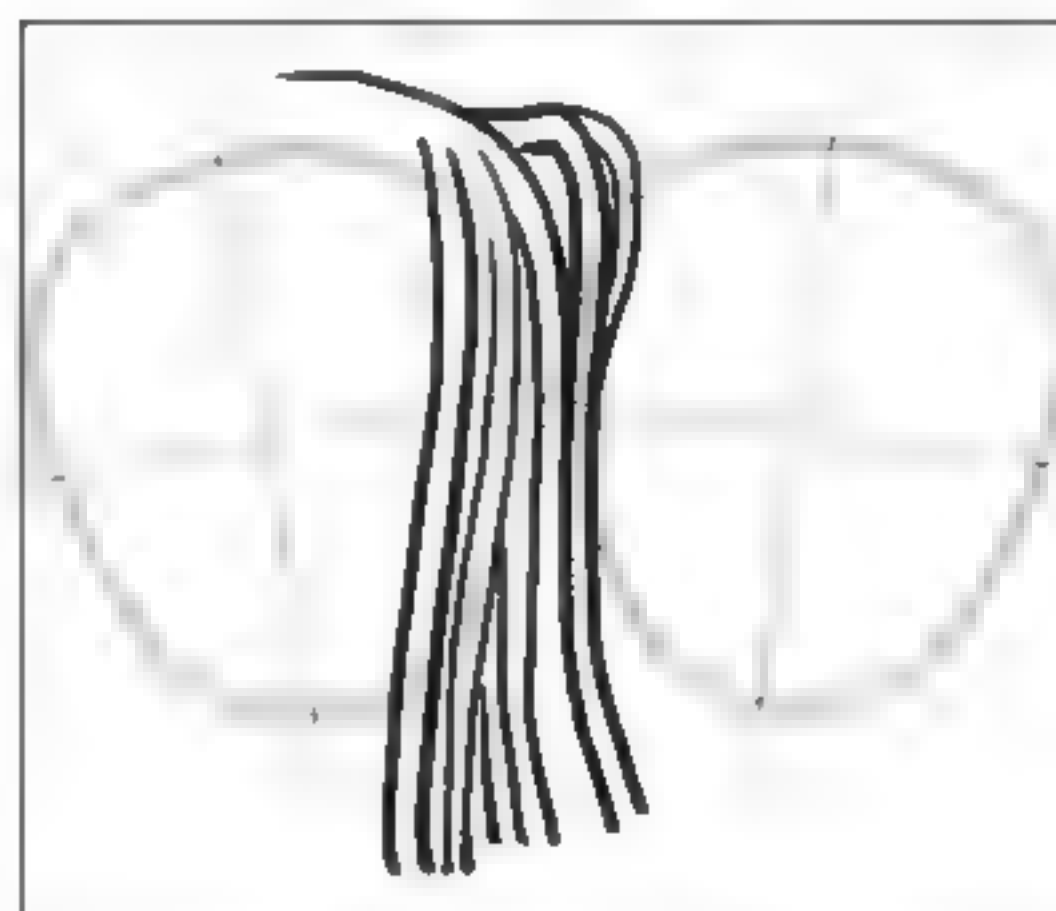
上にかぶさった後ろキャラと支える前キャラの姿勢

手足は自由に配置する。姿勢は基本的にこの体勢

後ろキャラの体重を支えている

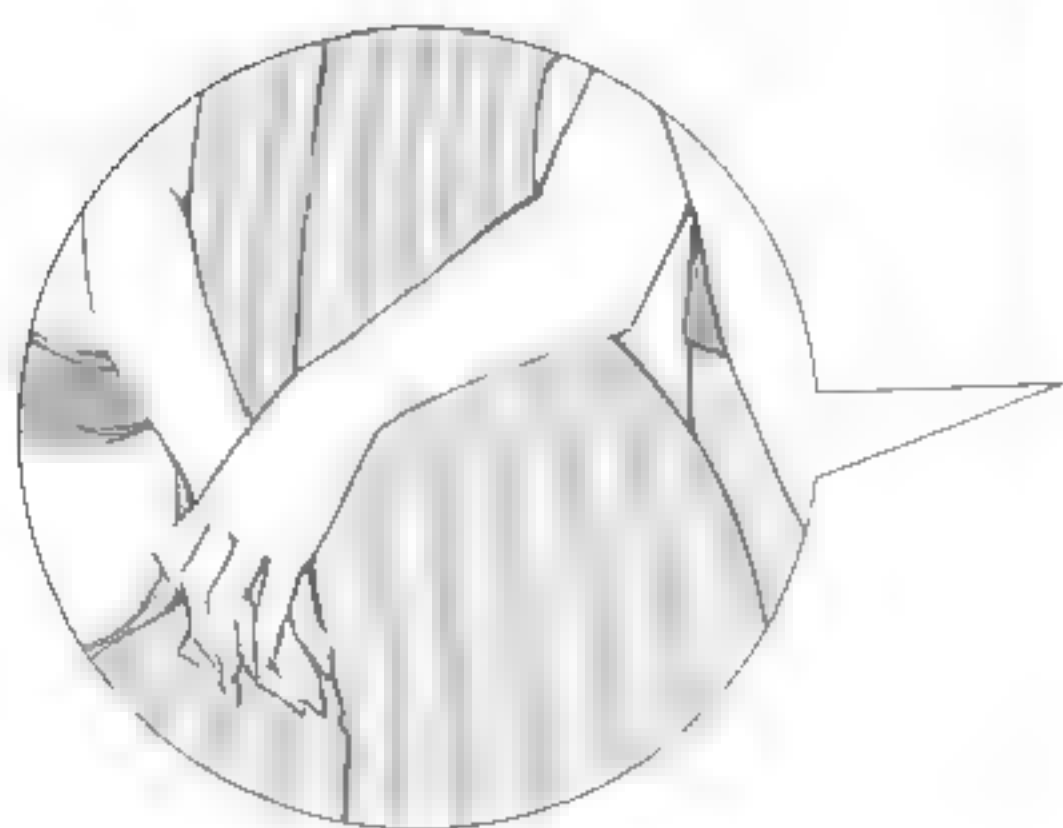
前キャラのワキから顔をのぞかせる姿勢

お互いのからだを交差させるように配置する

顔を近づけたときの髪を処理する

フカン図

距離がある

距離がない

髪の幅が狭まる(ボリュームが圧縮される)

顔を近づける

髪の幅が狭まる＋自分の顔と相手の頭に髪がかぶさる
＊顔を密着させようとすると顔の傾きも変わる

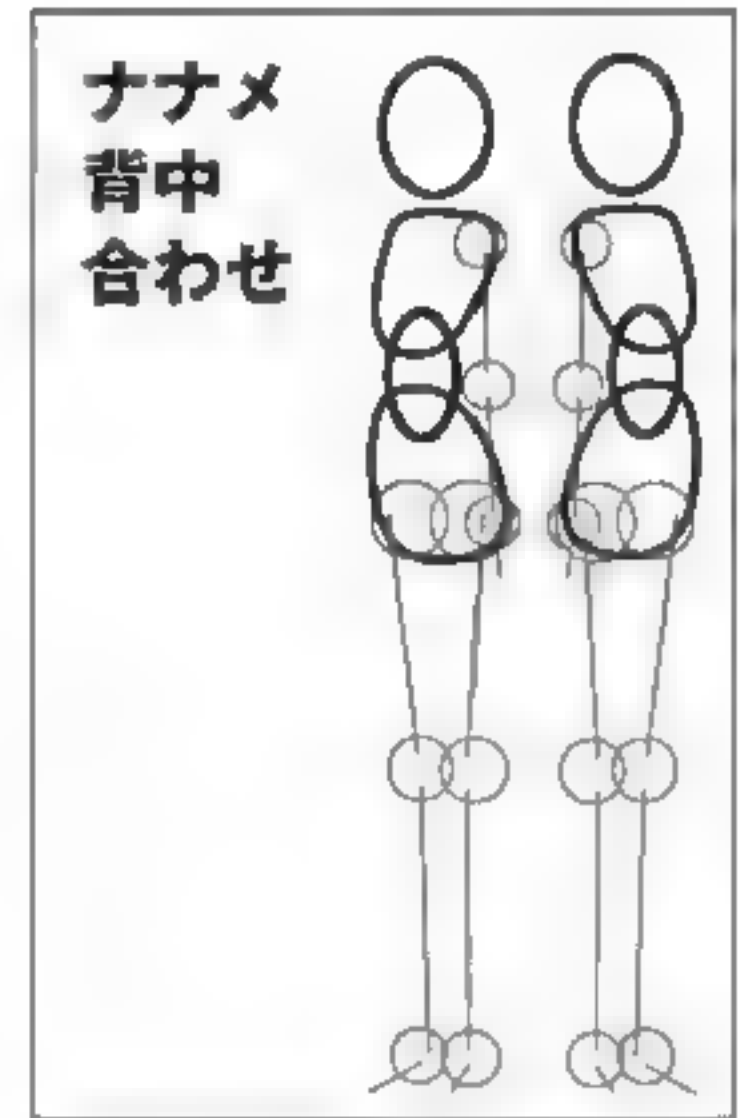
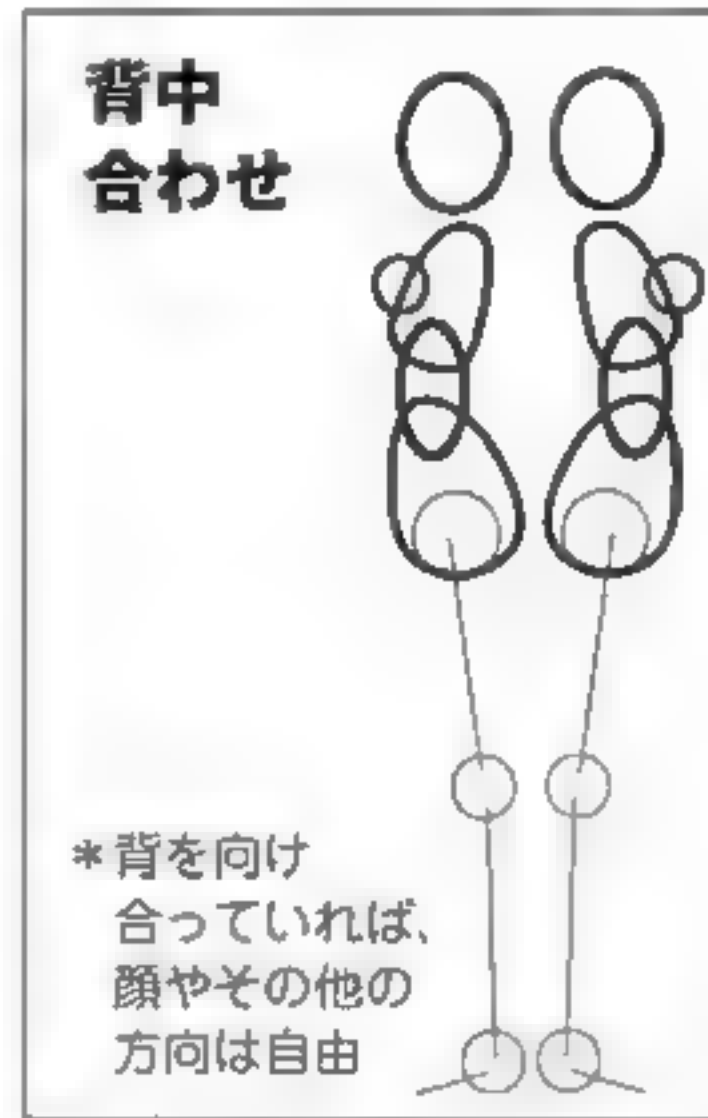
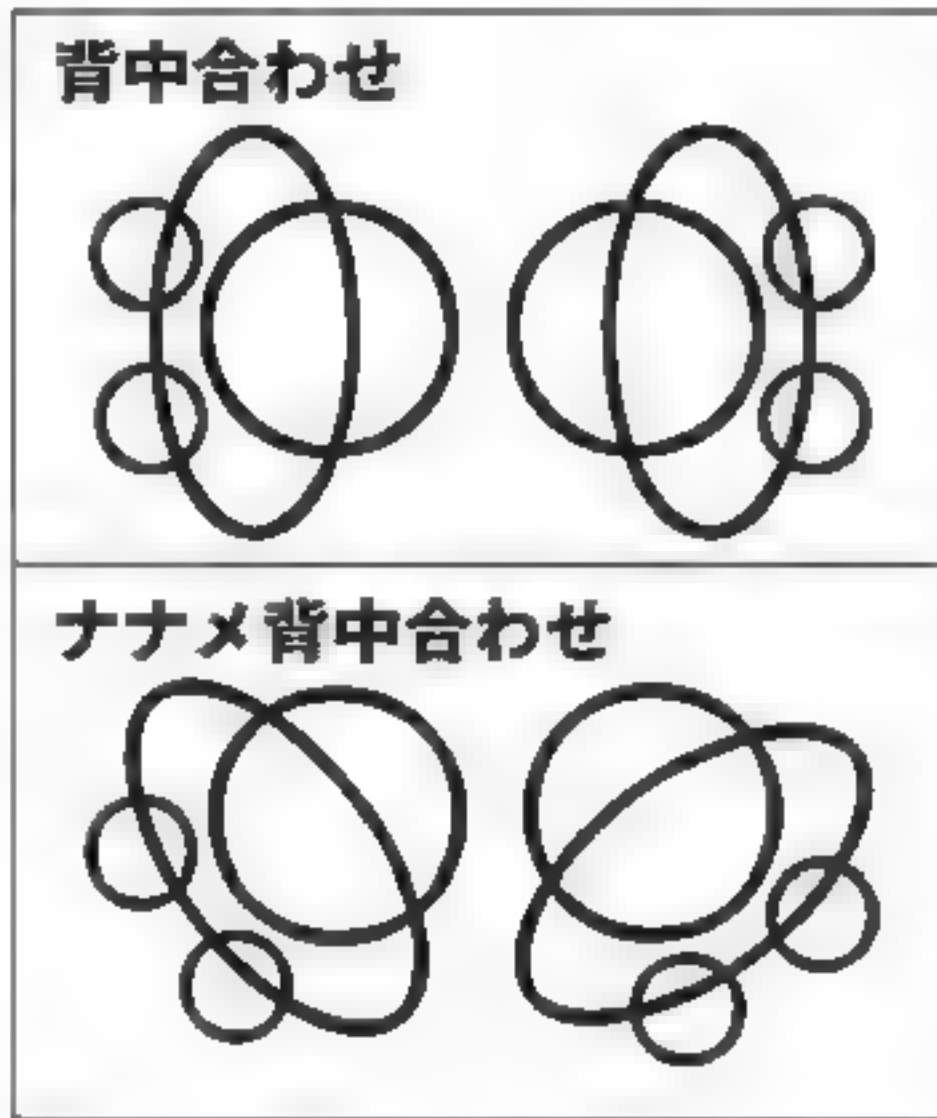
おんぶ型ポーズのバリエーション

おんぶ型ポーズを描くポイントは、いかに後ろの女の子の顔を見せるように描くかです。
アングルやポーズを工夫して、できるだけ顔を見せるようにしましょう。

後ろから抱き締める
後ろから飛びつく

萌え4大 ふたりポーズ

3. 背中合わせ型

背中合わせ型ポーズの特徴

背中合わせ型は基本的に、お互い背中を向けている構図のことです。

背中合わせ型の構図バリエーション

後ろ向きに組んでの
構図に良い

からだのひねりを利用して
ダイナミックな構図に良い

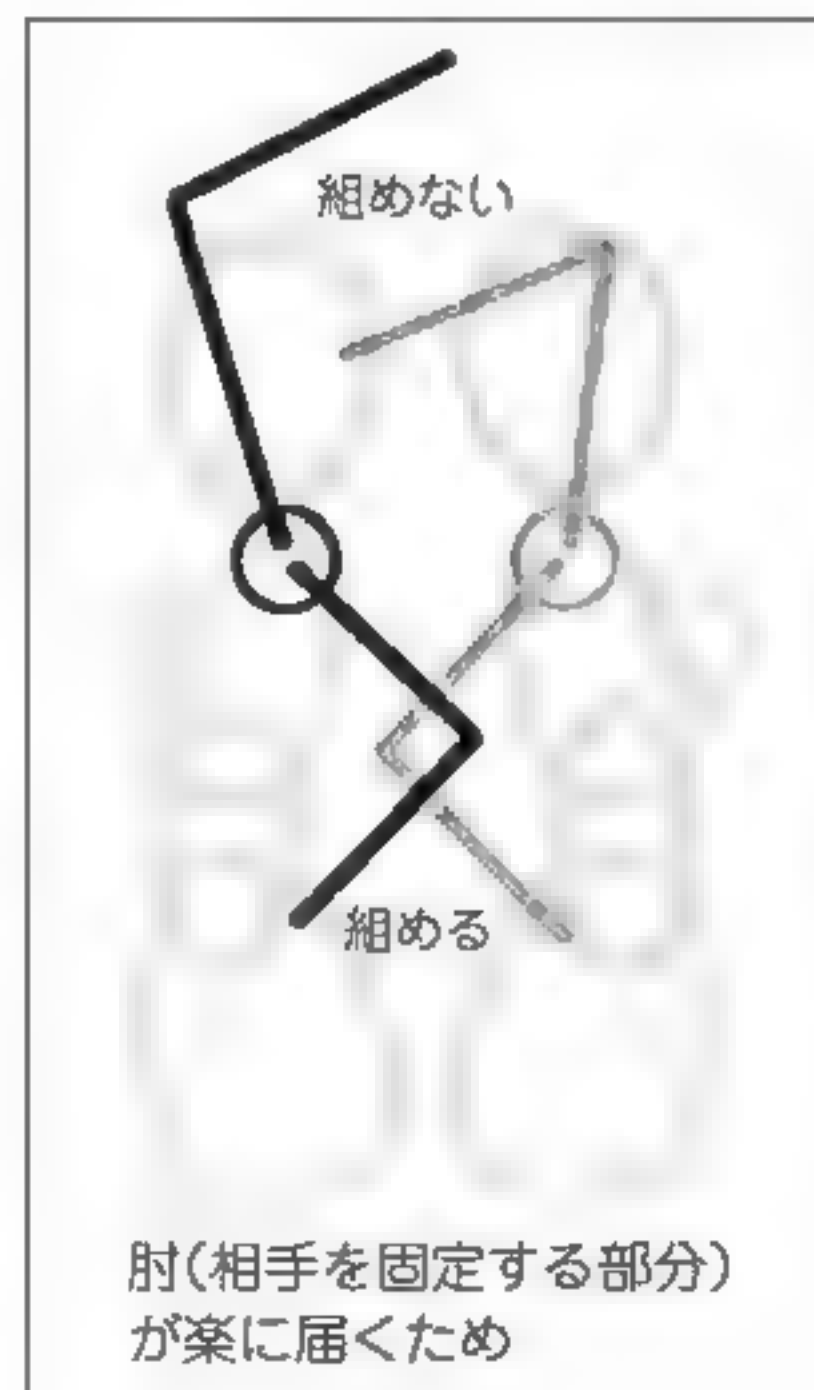
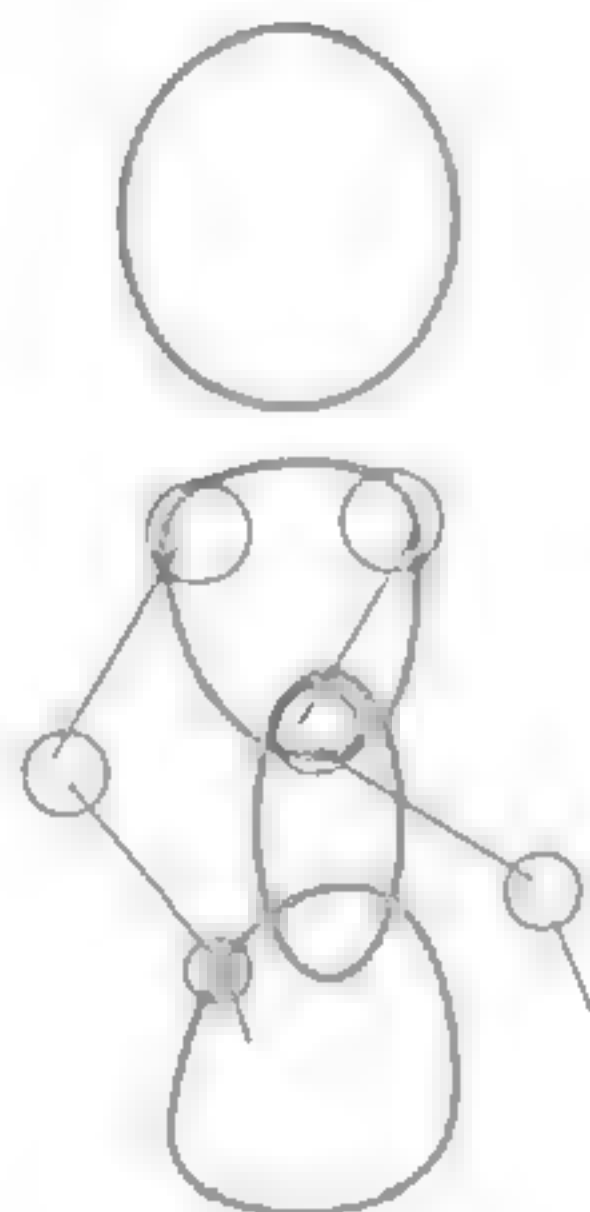
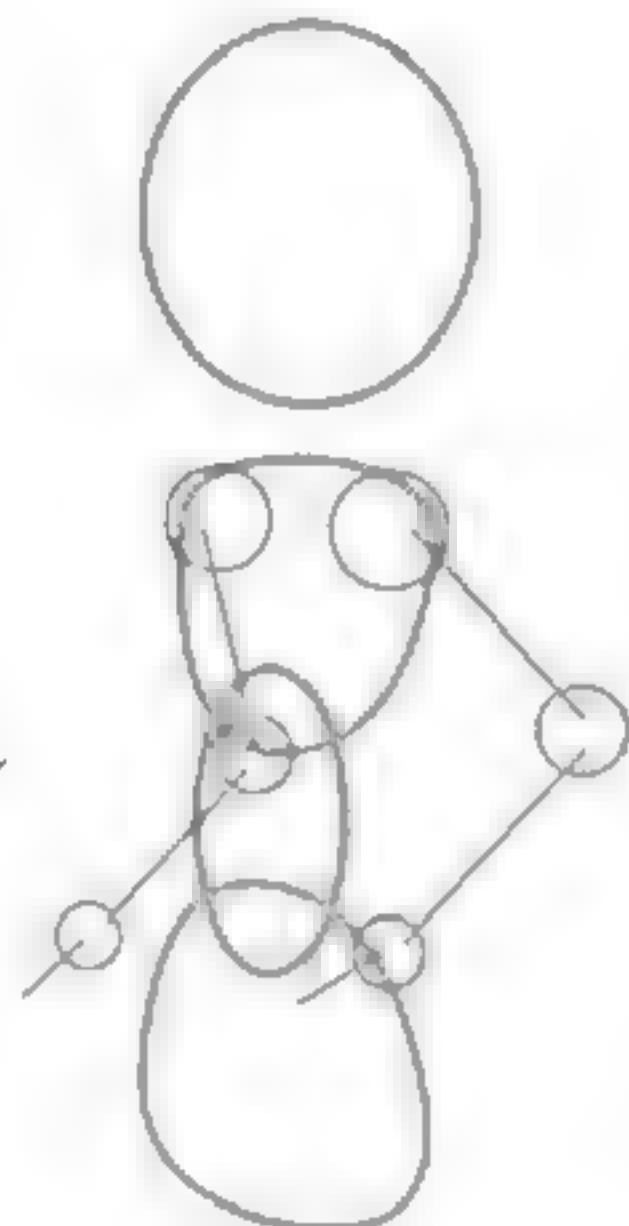
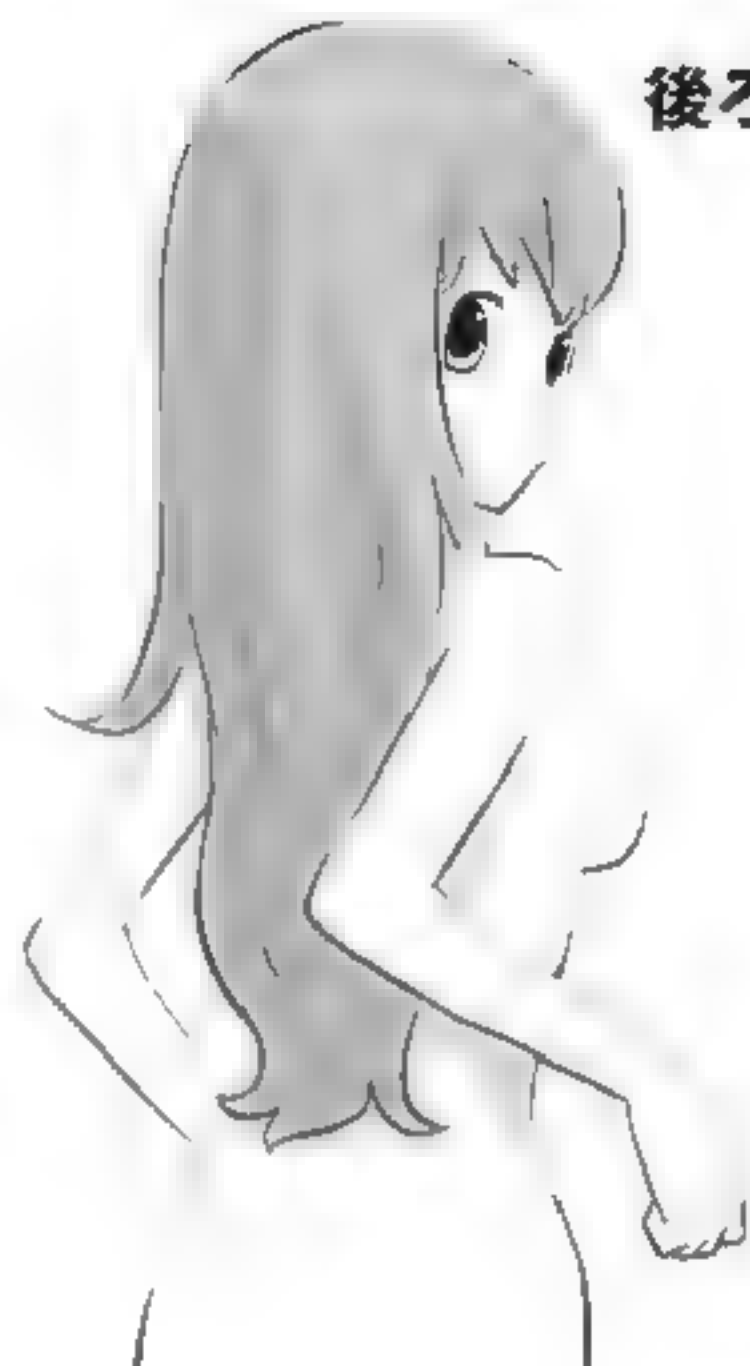
座って背中合わせに別々の
ことをするポーズに良い

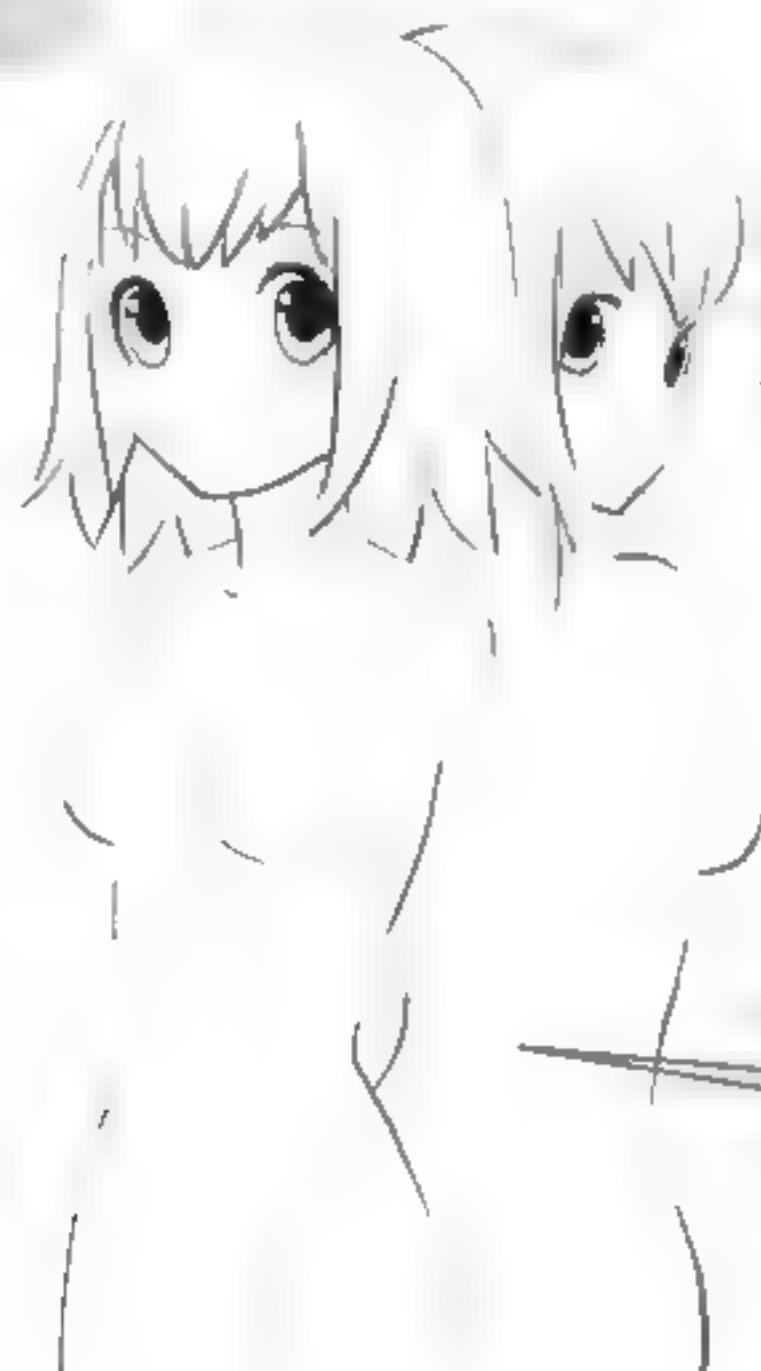
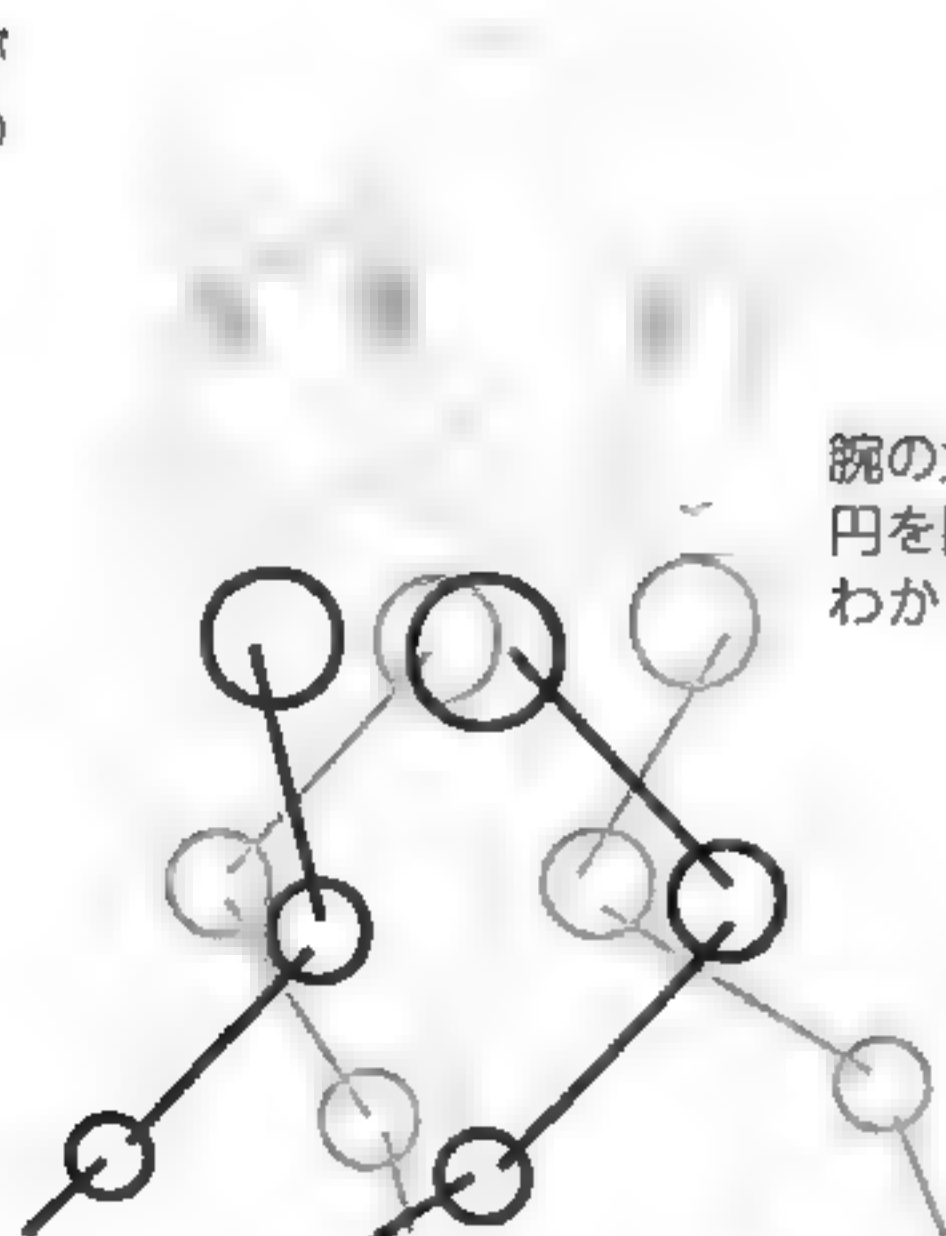
背中合わせ型ポーズで手・腕を組む

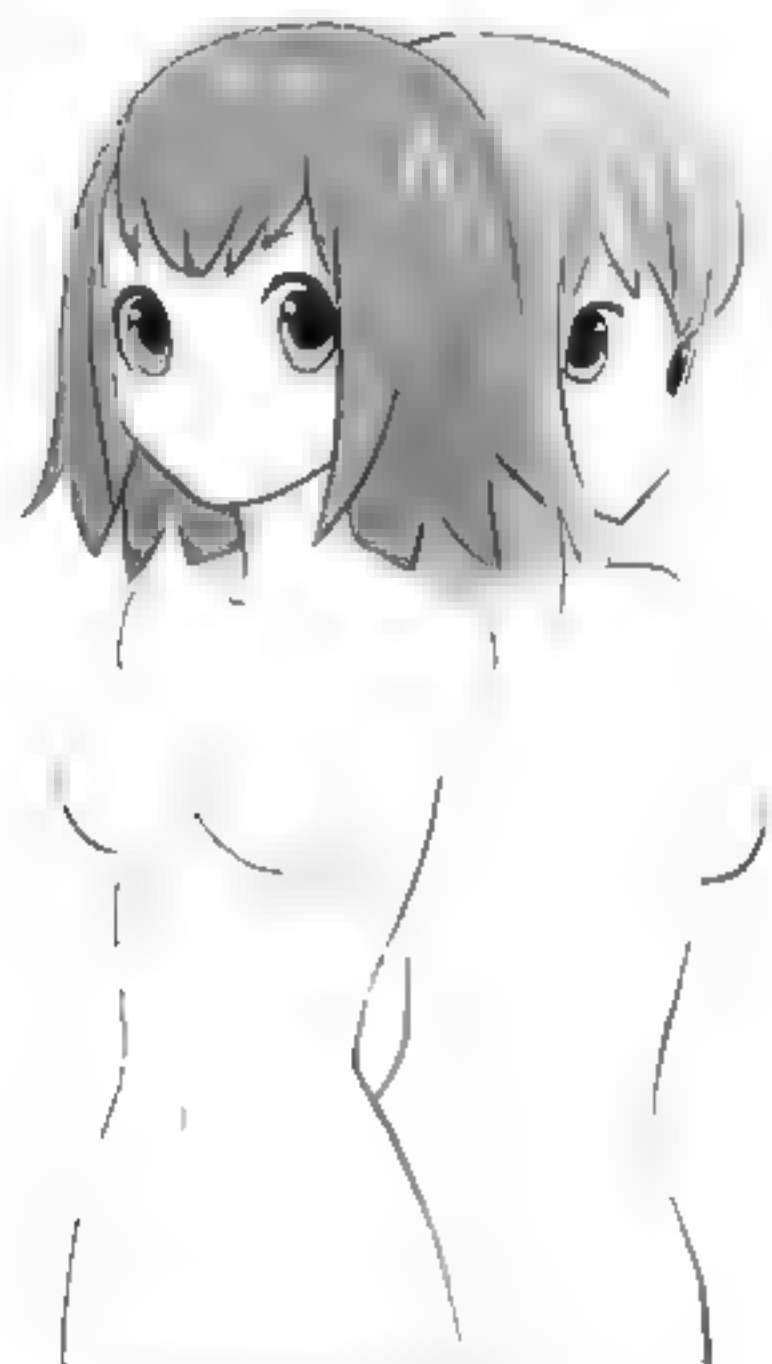
後ろ向きに組んだ腕の可動域

背中合わせで組むには柔軟性が必要

手首を返すと組むのが難しい　手首を返さずに組むのはOK

腕を組むのが、
背中合わせ型において、
一番自然な腕の絡め方

後ろ向きで腕を組む

描き方の要領

① 腕のみを省いた
ふたりを背中
合わせに配置する

② お互いの腕が
組める位置の
調整をする

③
腕に肉づけ
をして完成

後ろ向きで組んだ腕の描き方

腕を描く前の背中
合わせのふたりを描く

上腕（前：内側、奥：外側）の線を描く
＊長さが違うのは腕の外・内側の違い

上腕の長さは決まっているので
ふたつの線が交わる箇所は１箇所

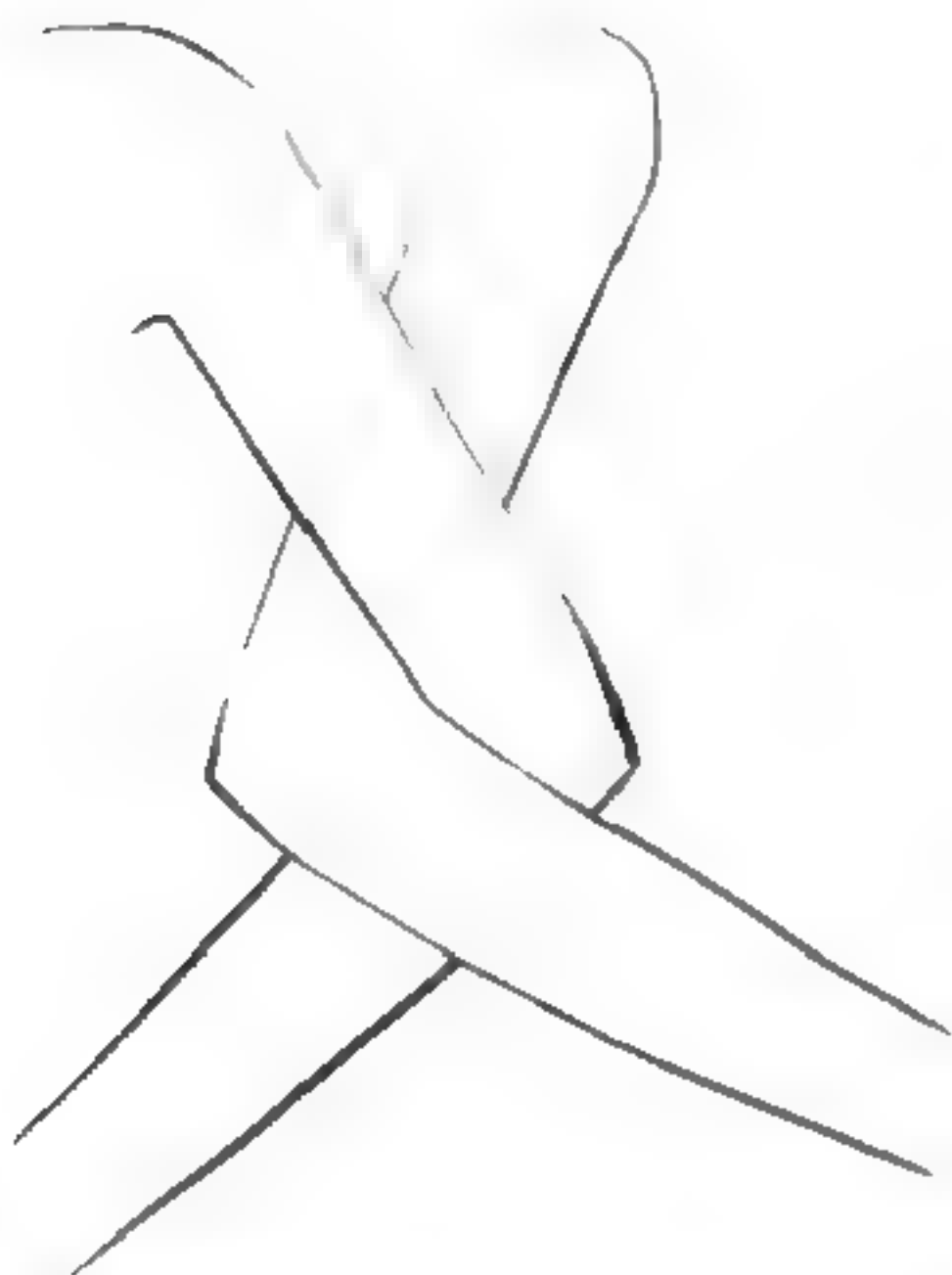
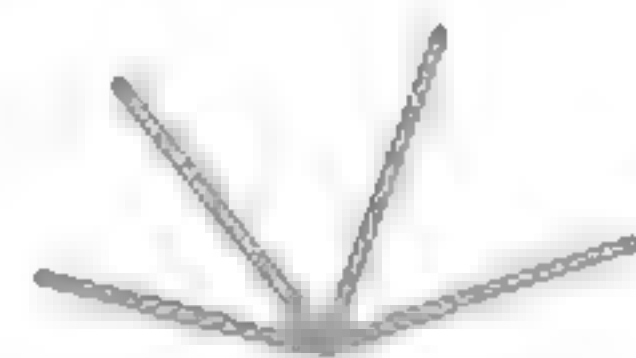
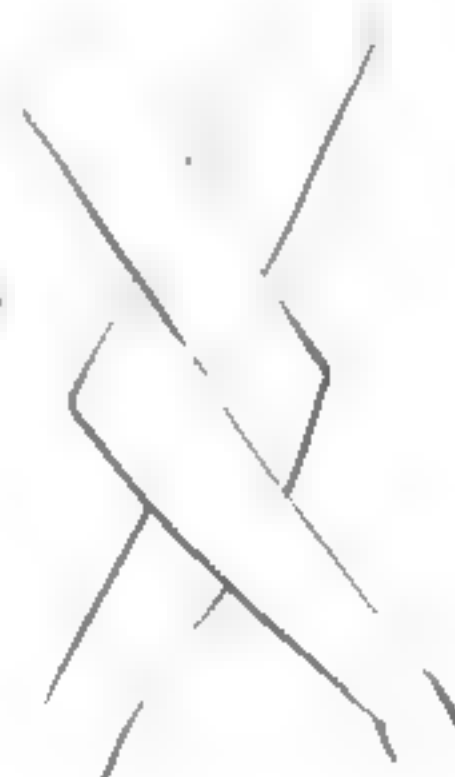
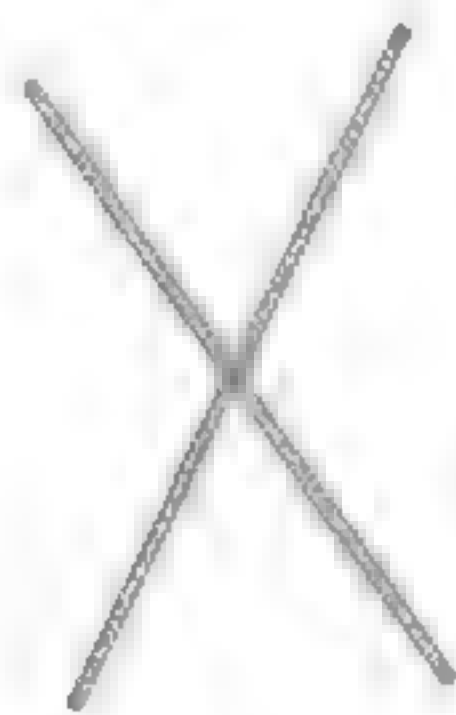
上腕部 ガイドだけで見てみる

前腕部 X字になるように上腕部に
前腕部のガイドをつけ足す

③ X字をガイドにして手前の
キャラの腕の内側を描く

④ 内側の線を元に外側の線を描く
＊腕の太さを常に意識する

⑤ 同じように奥のキャラの腕を描いていく
＊奥のキャラは腕の外側をガイドにあてる

⑥ 不要な線を消して組んだ腕の完成

後ろキャラのからだのひねりを描く

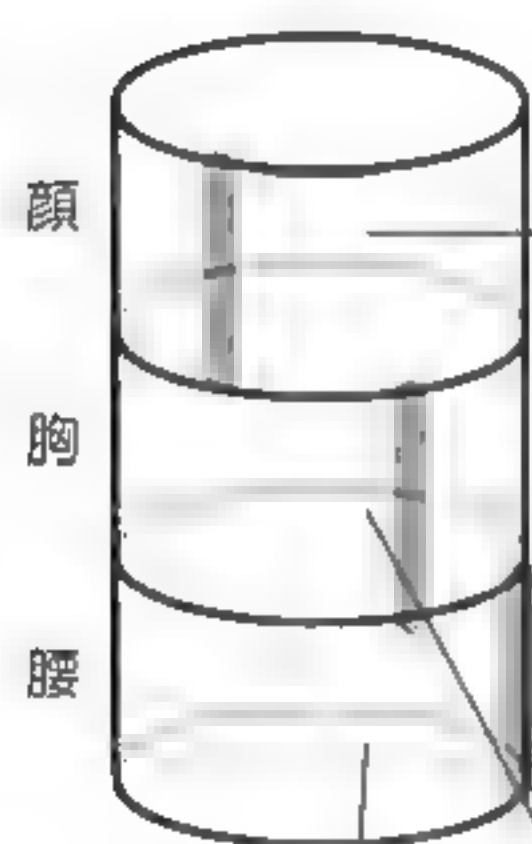
後ろのキャラも基本的にカメラ目線。必ず顔が見えるようにします。

首だけの可動域（後ろ向き）

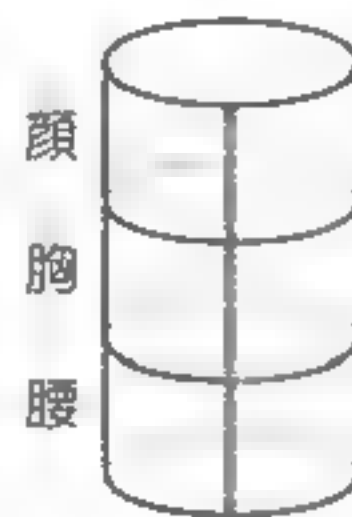
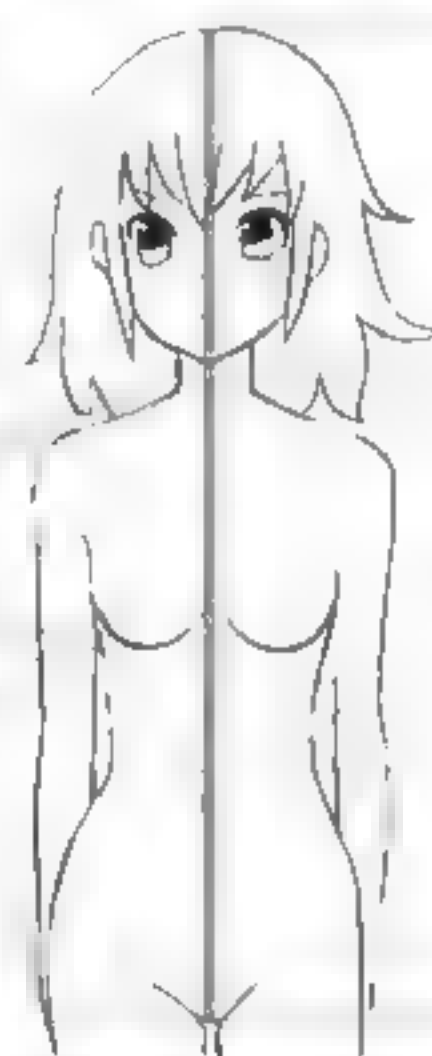
＊実際はま横が限界

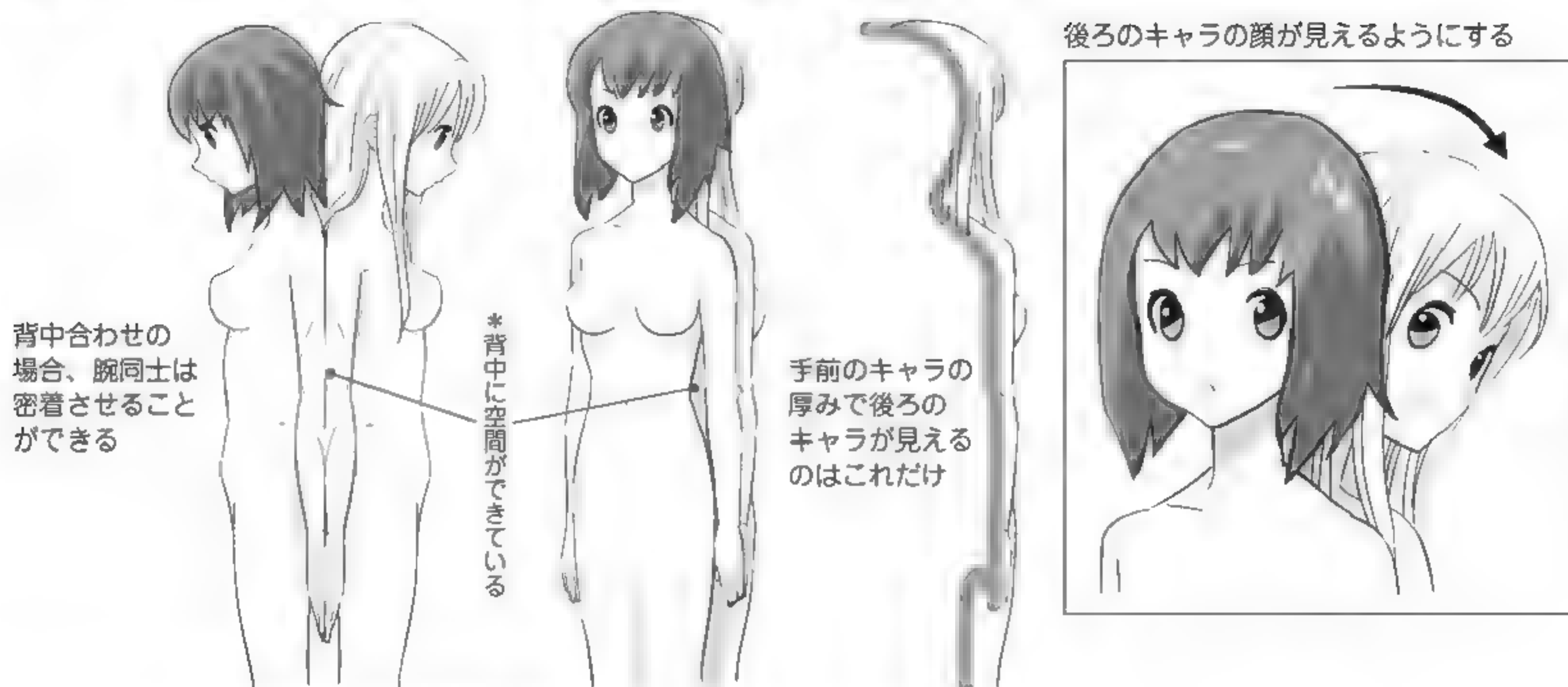
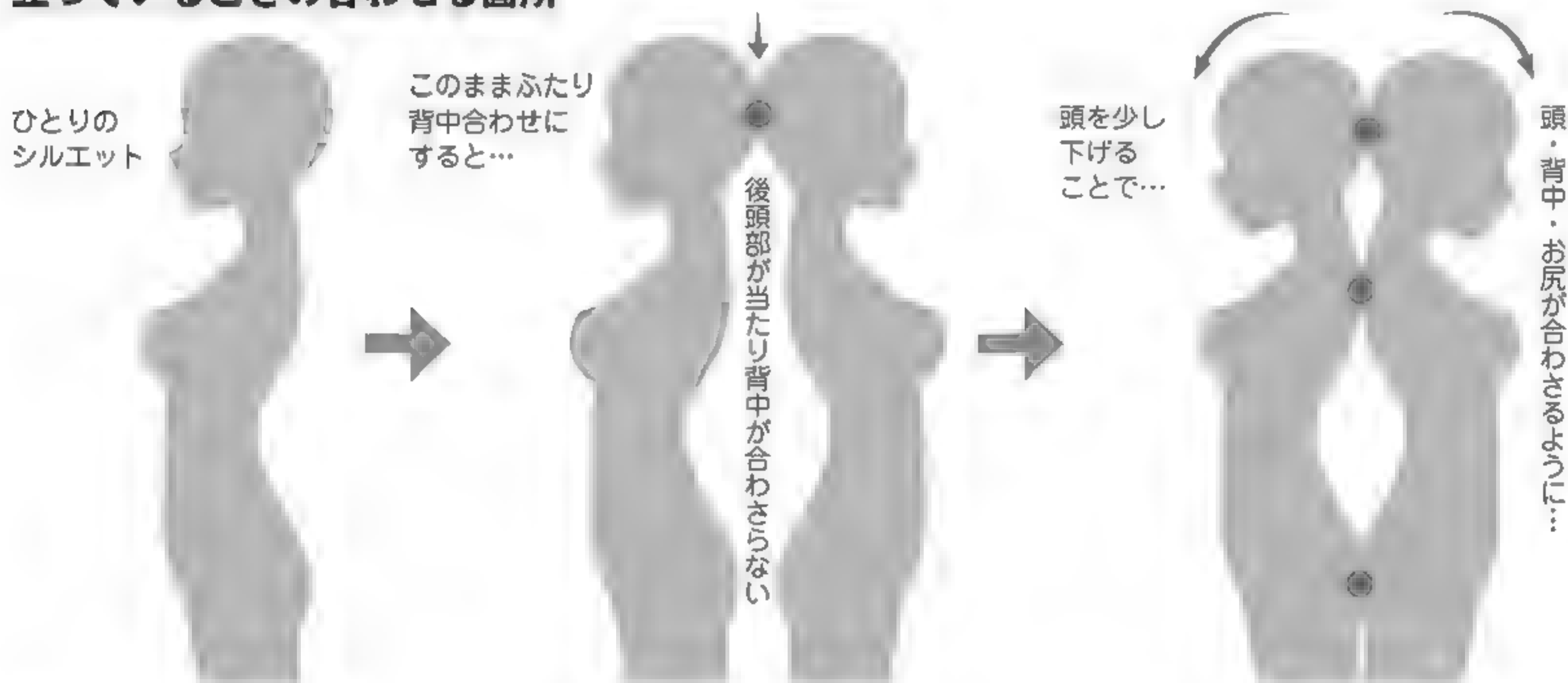
イラスト・漫画独自の可動域

＊イラストや漫画キャラでは
実際の可動域以上でもOK

正中線を使ってなめらかにからだをひねる

顔・胸・腰と各部位を
それぞれの正中線に
従って描く

ひねりの入る箇所は首・
腹などのジョイント部位

＊首・腹ともに特別な
処理をしなくとも、
それぞれの部位の線を
くっつければOK

背中を合わせたときの姿勢の変化

直立で背中合わせになったときの合わせる箇所

立っているときの合わせる箇所

座っているときの合わせる箇所

背負うときの姿勢の変化

背負う側は相手の体重を広い面積で
受け止めるように丸くなる

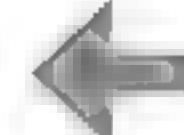
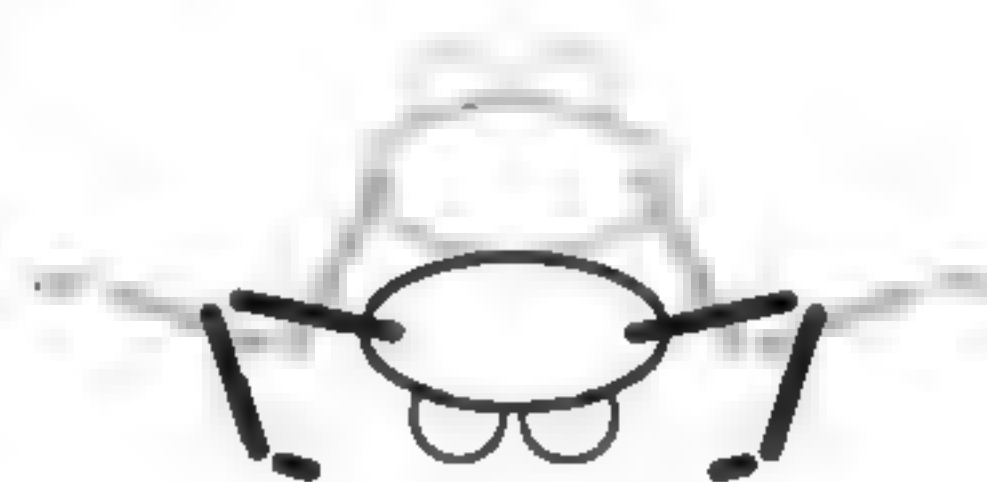
背負われる側の姿勢は
そのままにのけぞる

腕組みの角度がわかるフカン図

背負う側

背負われる側

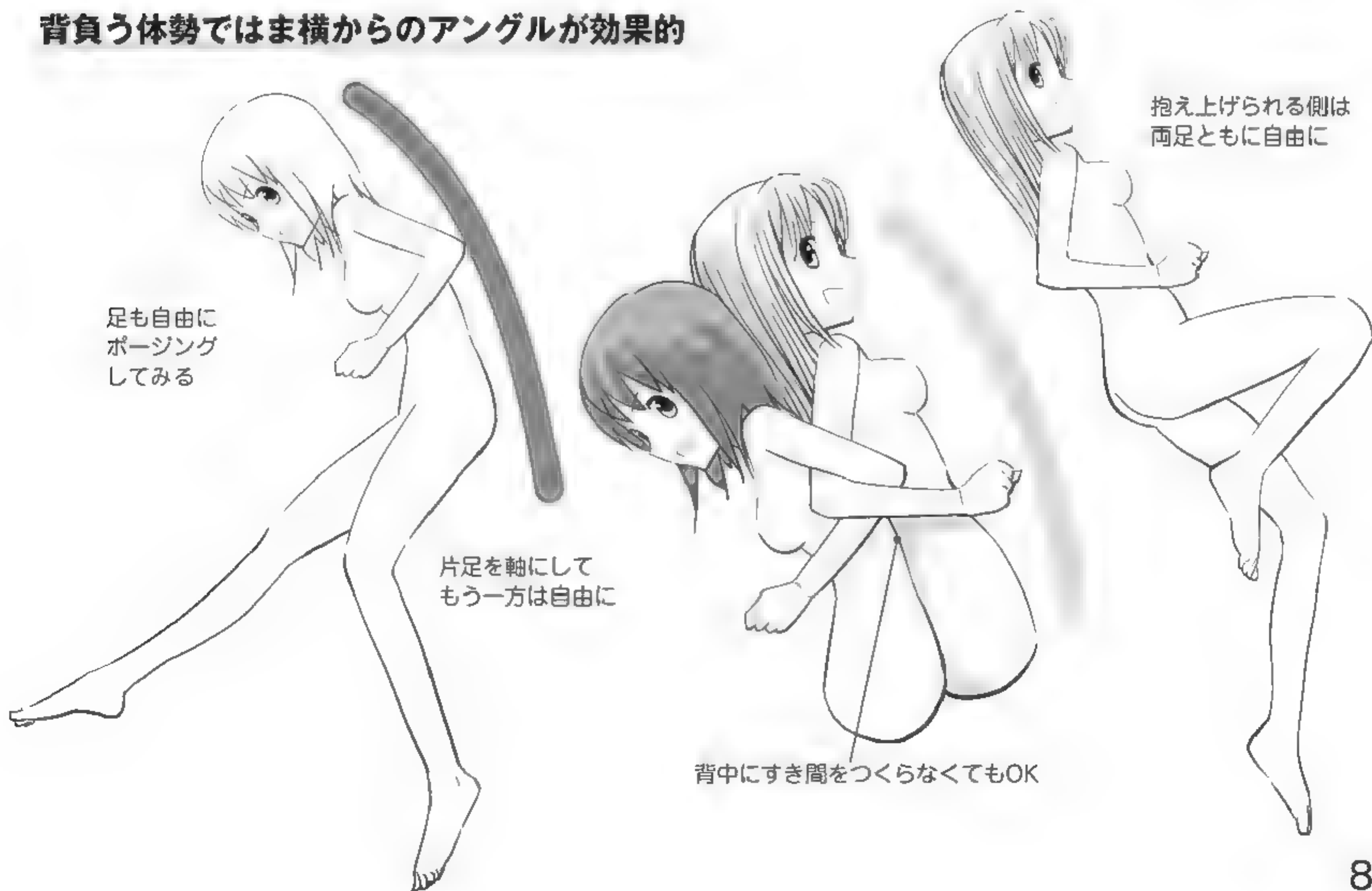
前腕が内側に向く

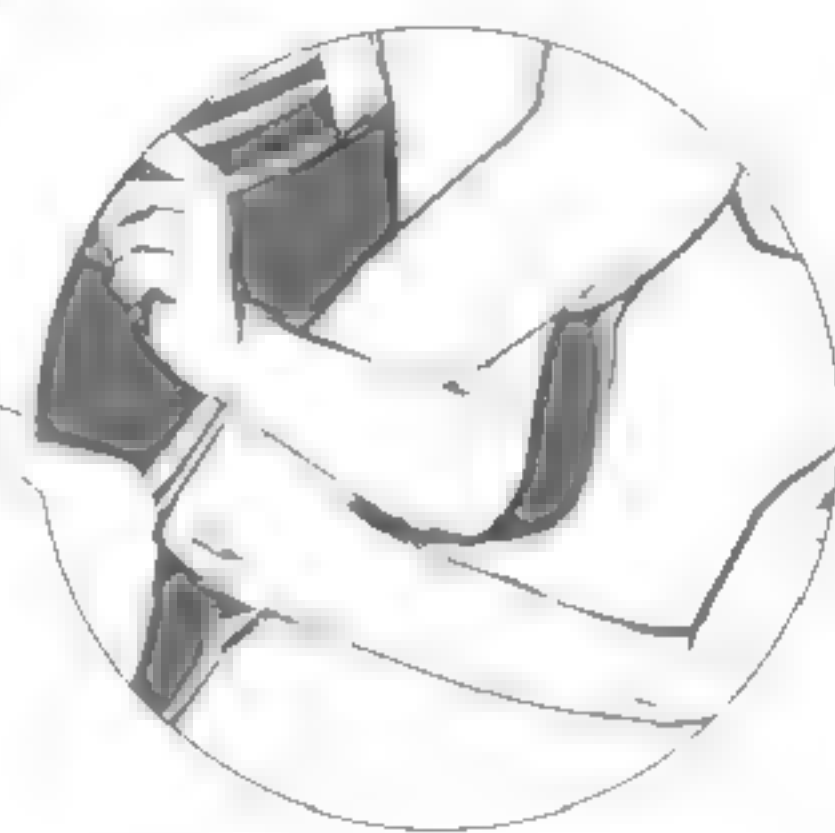
前腕が外側を向く

背負う体勢ではま横からのアングルが効果的

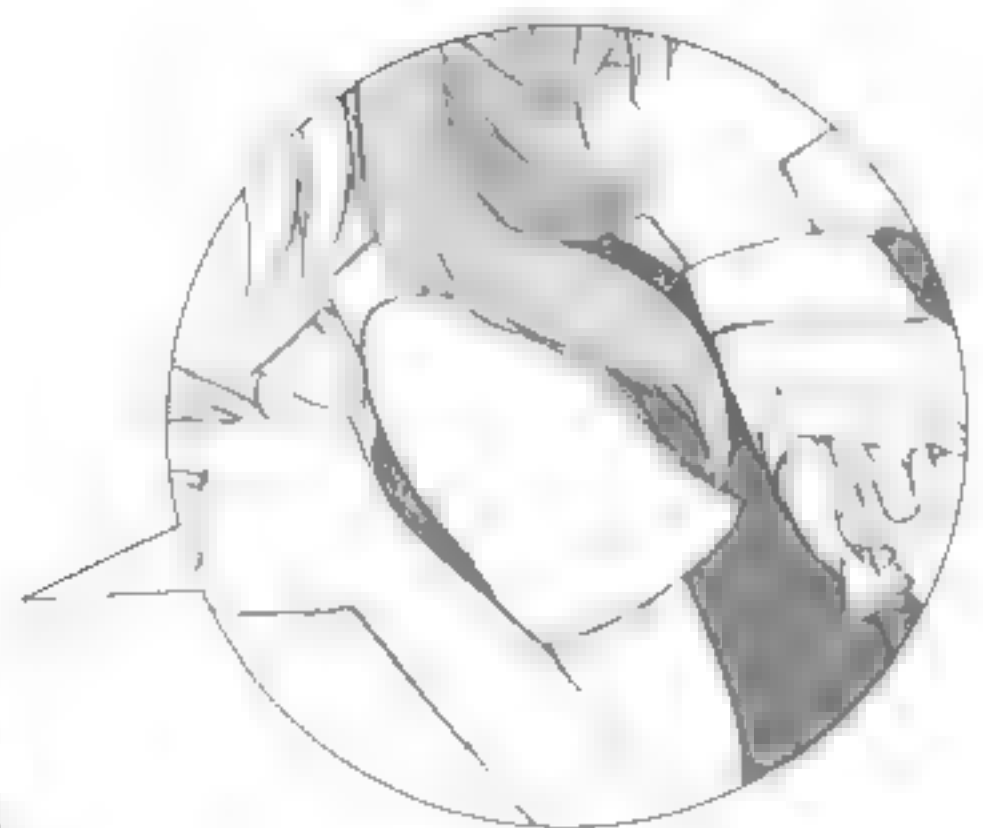
足も自由に
ポージング
してみる

片足を軸にして
もう一方は自由に

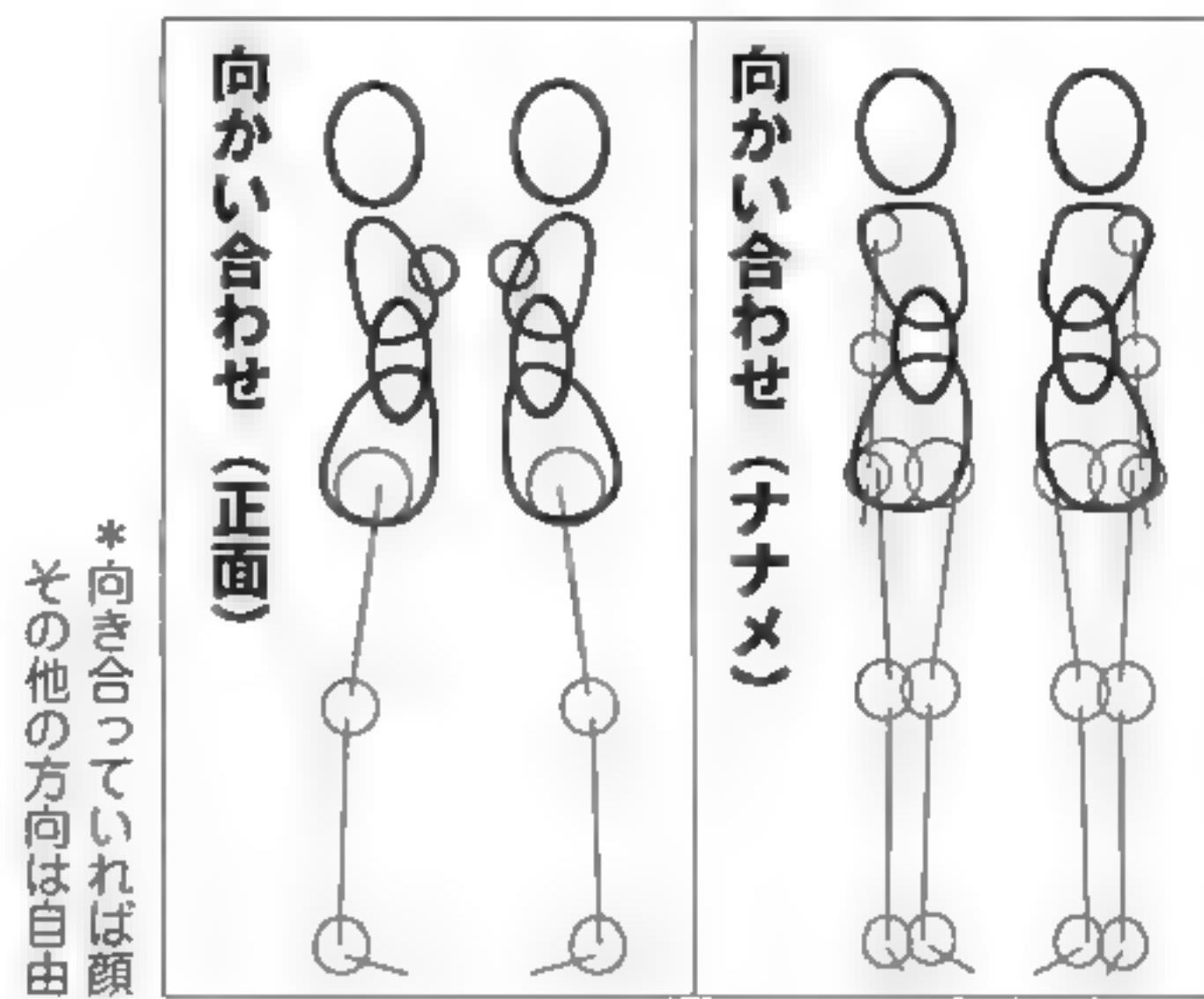
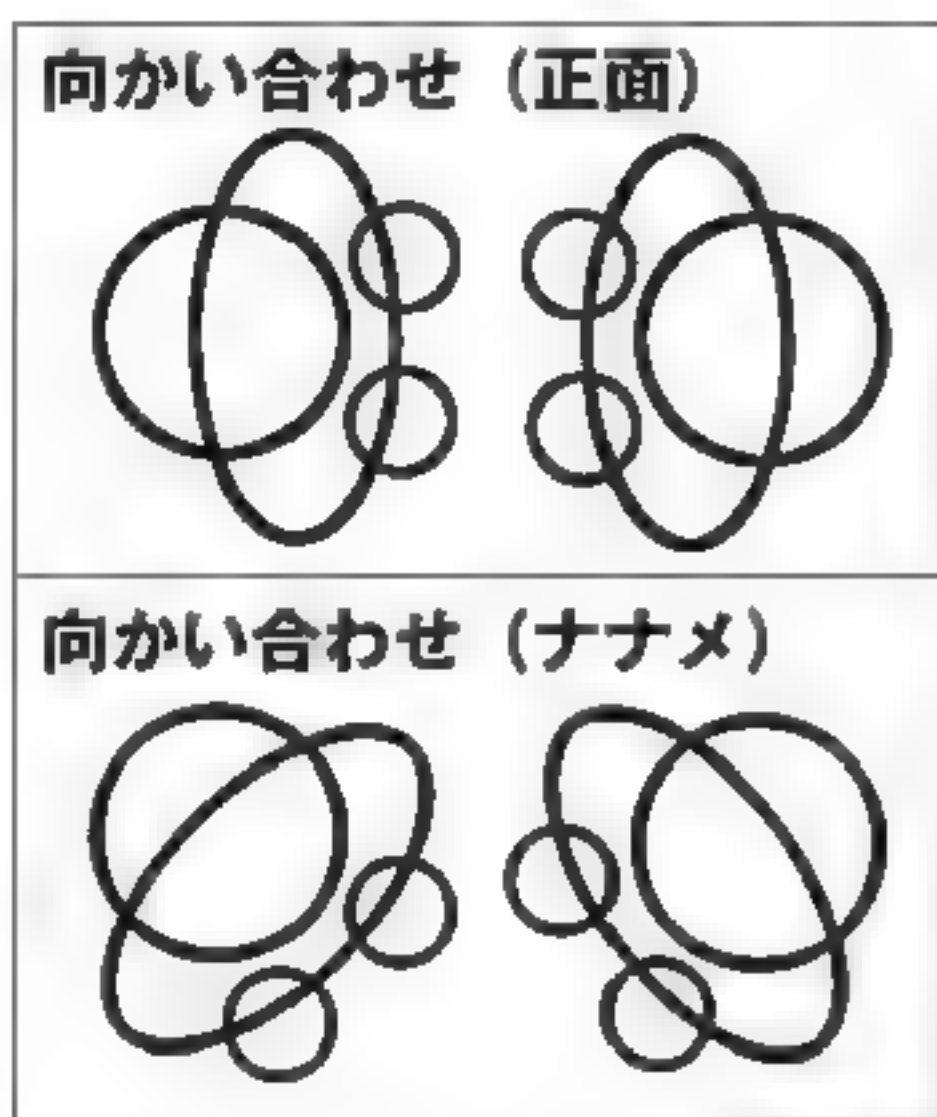
抱え上げられる側は
両足ともに自由に

背中にすき間をつくらなくてもOK

背中合わせ型ポーズのバリエーション

背中合わせ型は、お互いがもたれ合うようにすると自然なポーズになります。背中がくっついている分、顔や足は離れています。

背中合わせで読書

もたれすぎ……重い！

4. 向かい合わせ型

向かい合わせ型ポーズの特徴

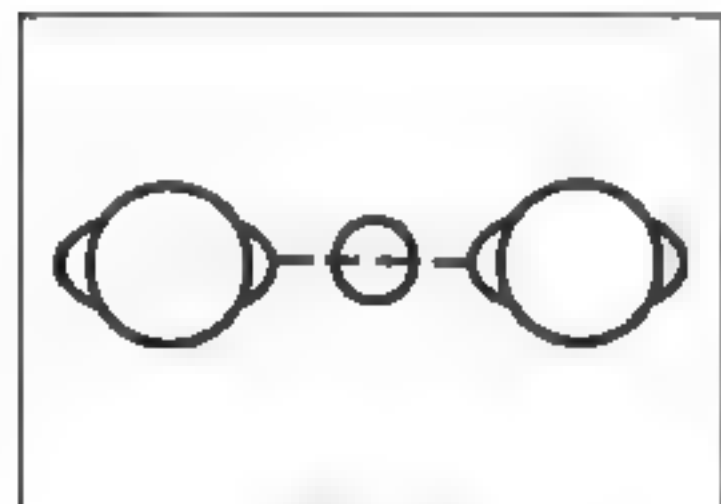
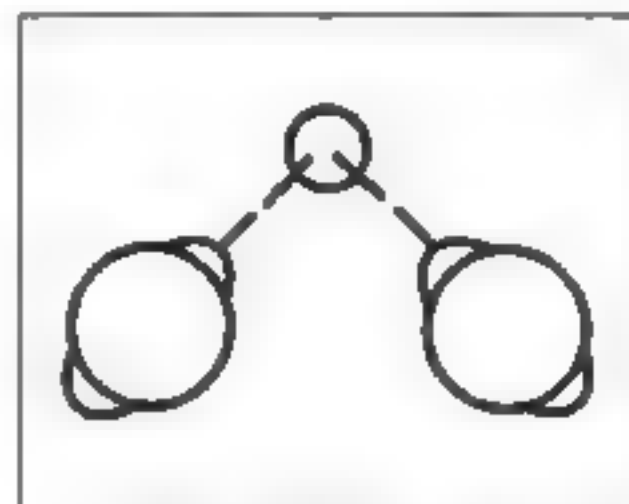
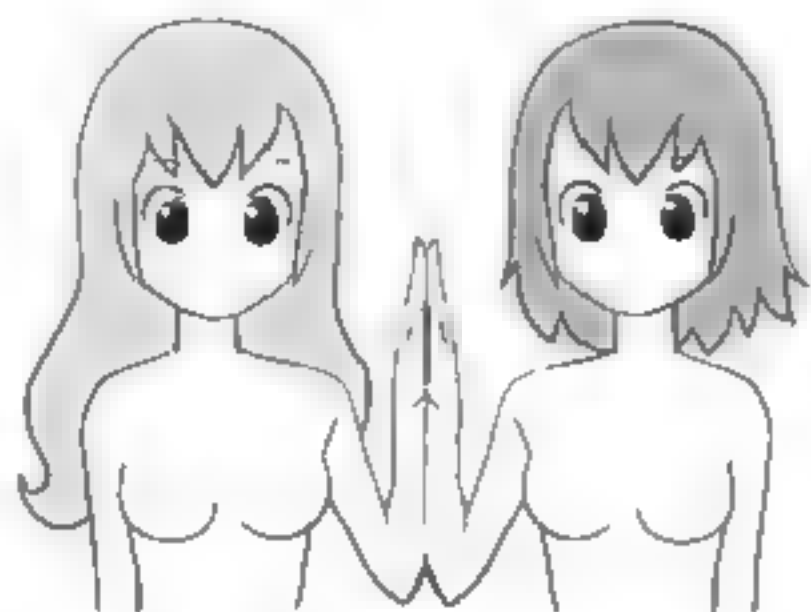
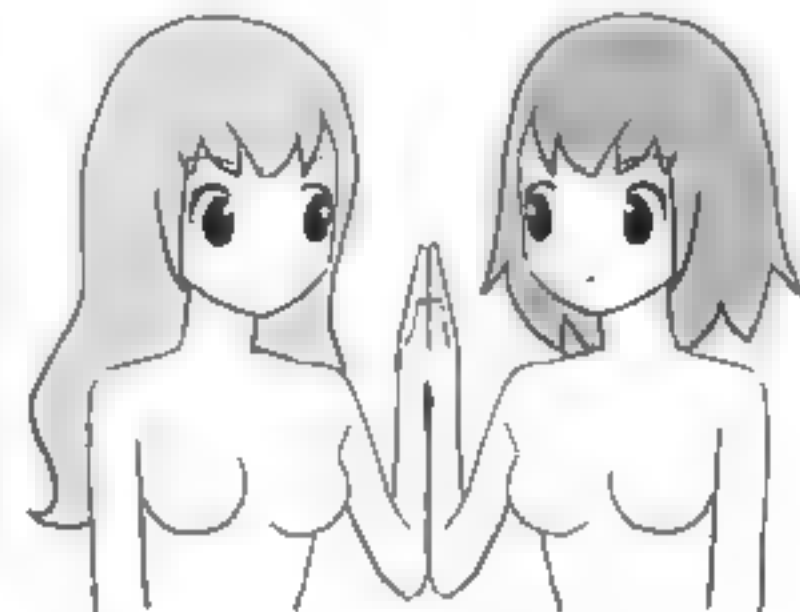
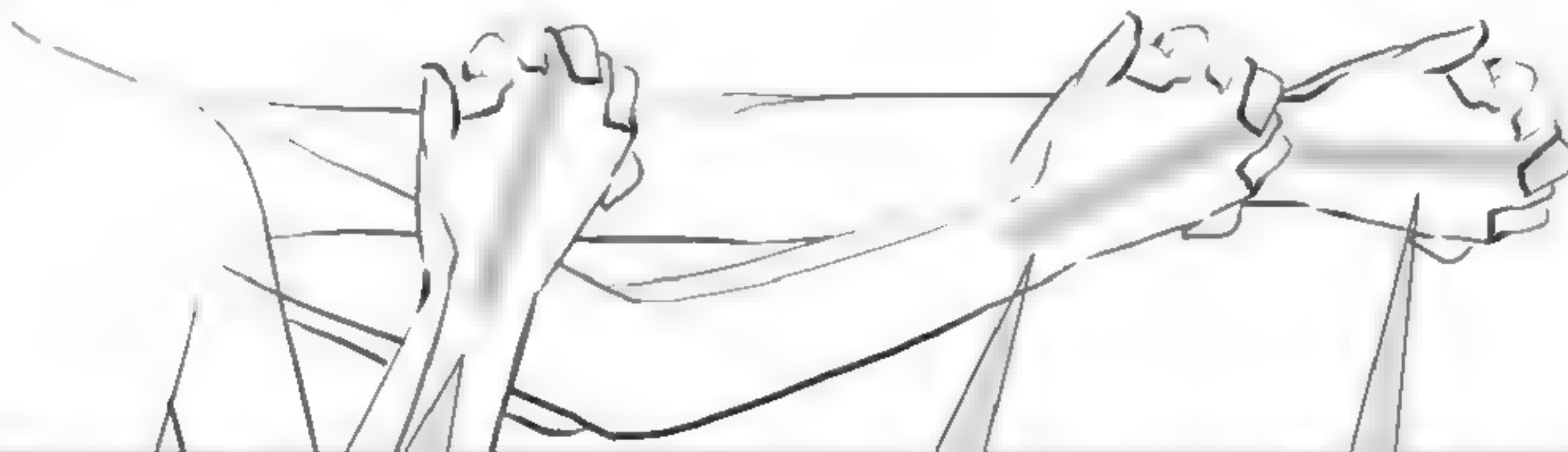
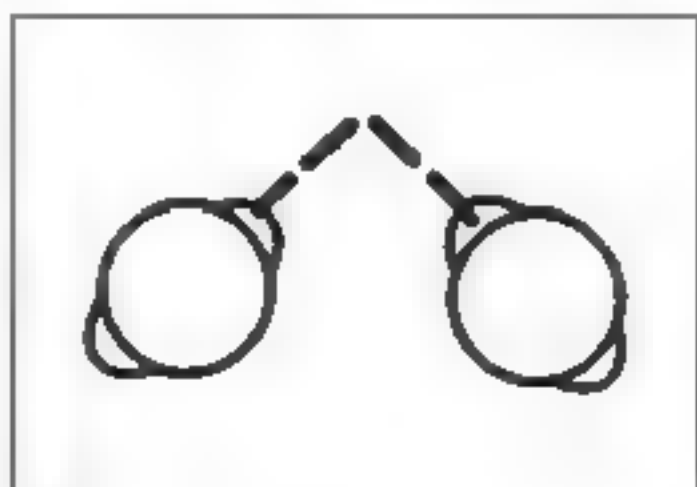
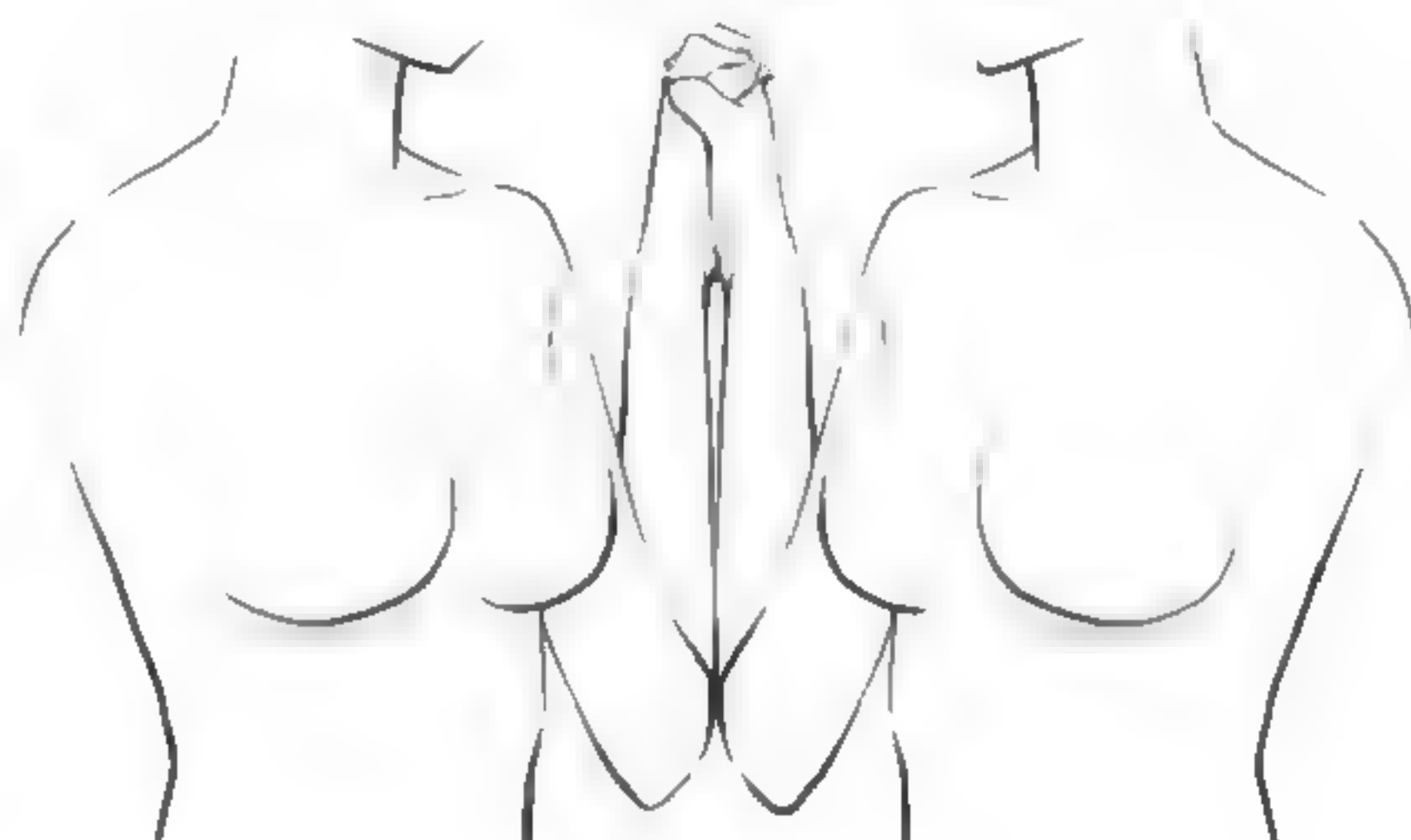
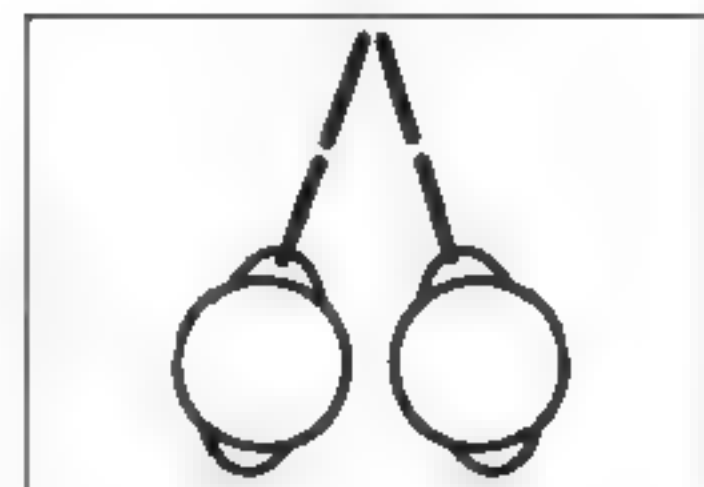
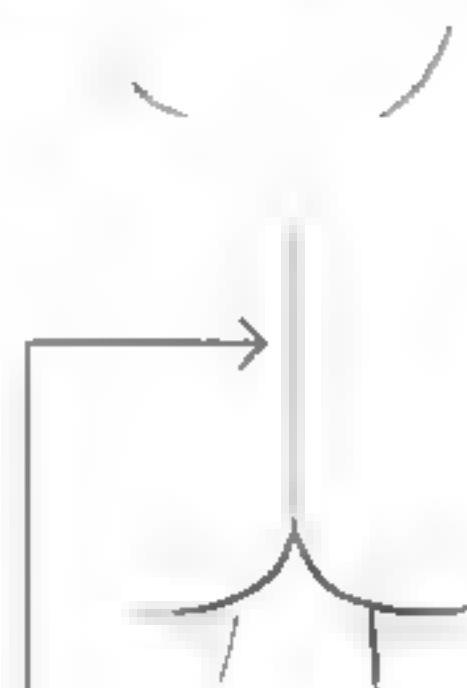
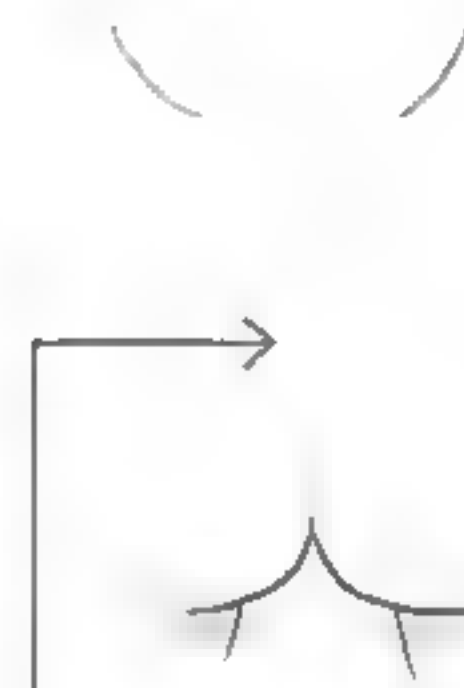
向かい合わせ型は基本的に、キャラクターが向かい合う、もしくは無理なく視線の合うからだの位置関係にある構図のことです。

向かい合わせ型の構図バリエーション

奥の腕を絡ませて、
手前の腕で状況を
つくるポーズが良い

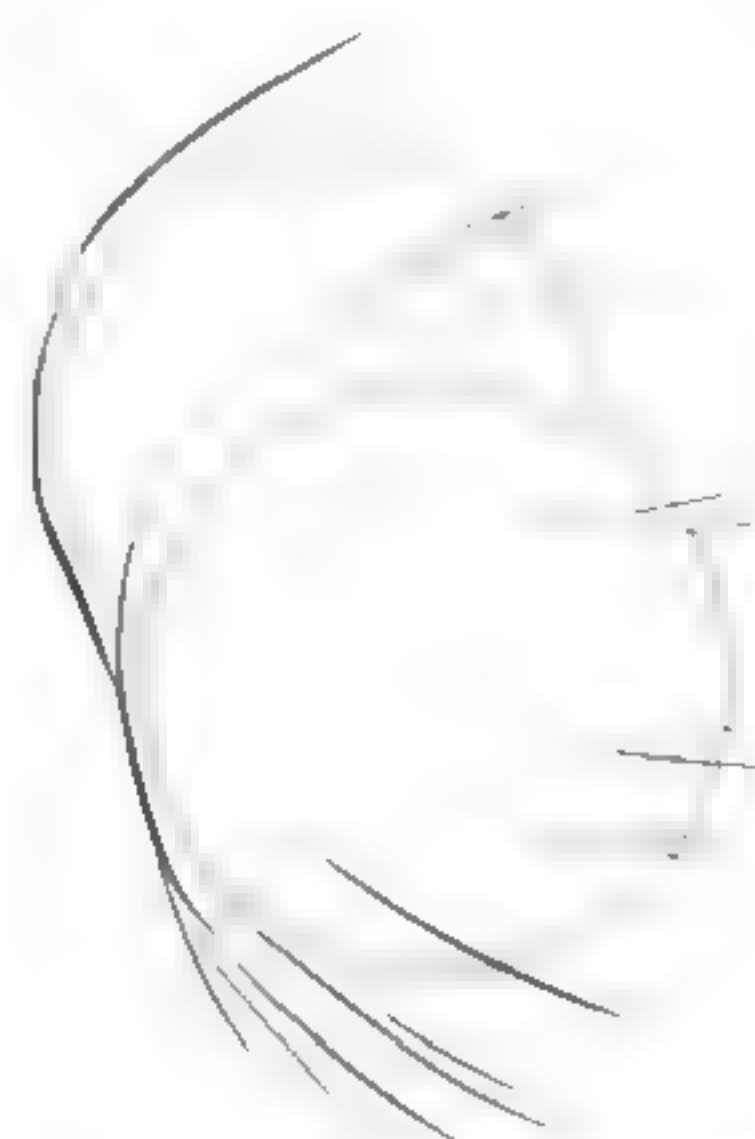
手前で手を組んで親密度をアップ
踊るようなポーズが良い

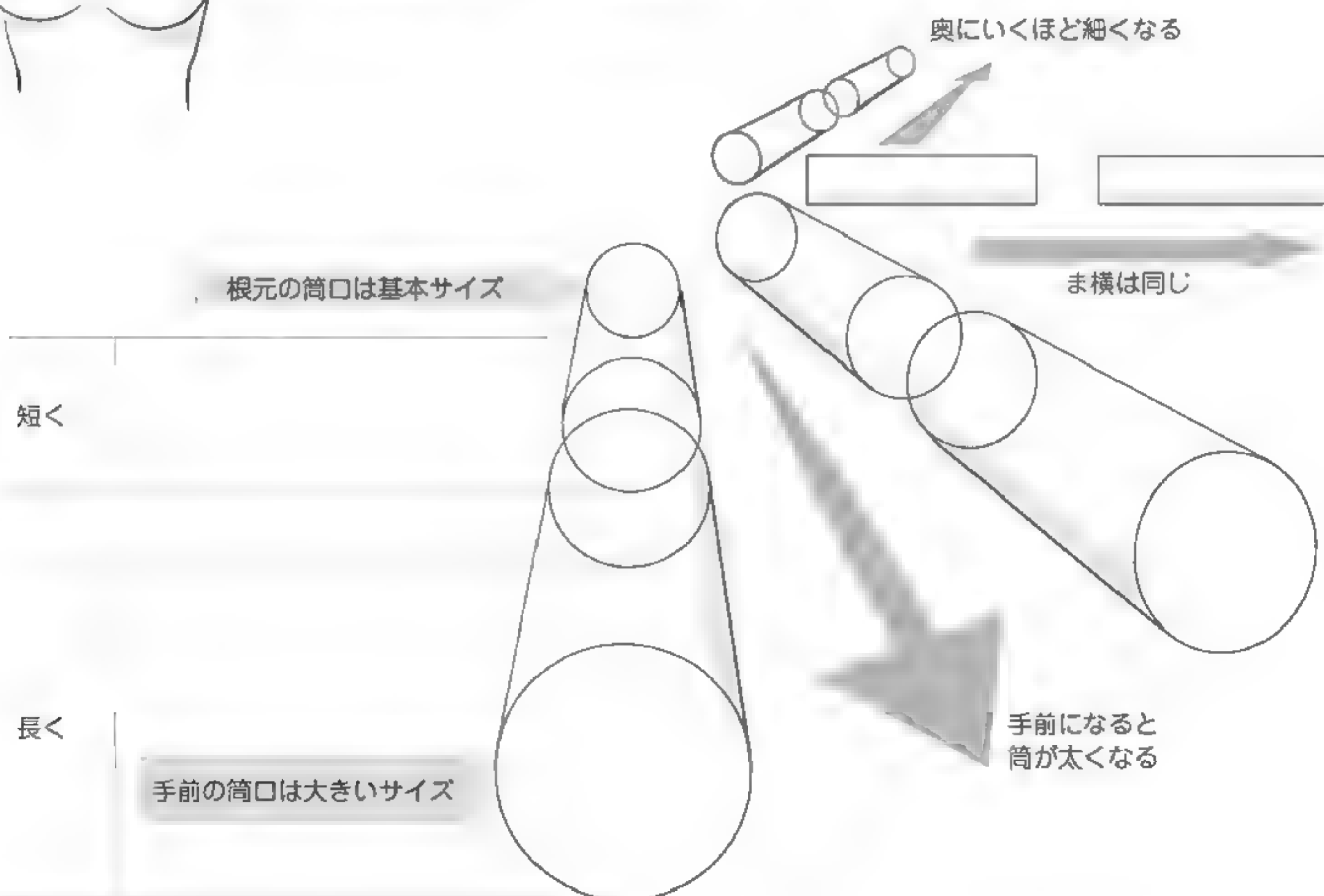
相手にしなだれかかる、引き寄せる
などの意味深なポーズが良い

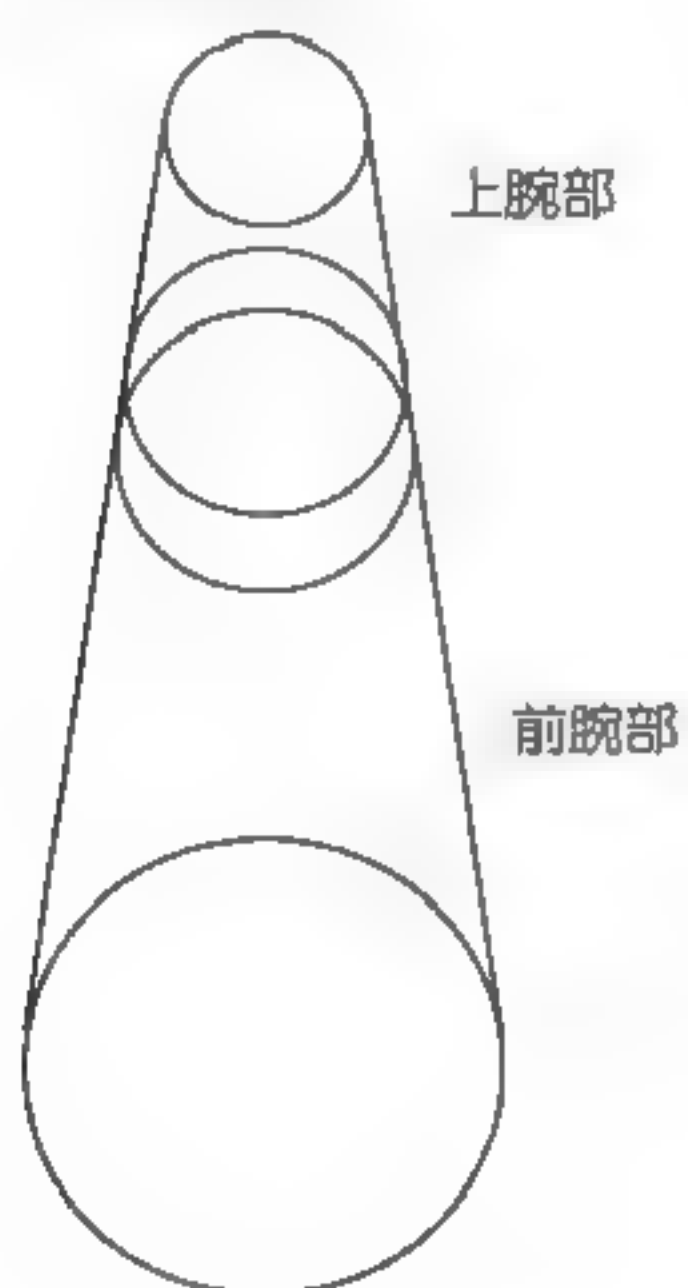
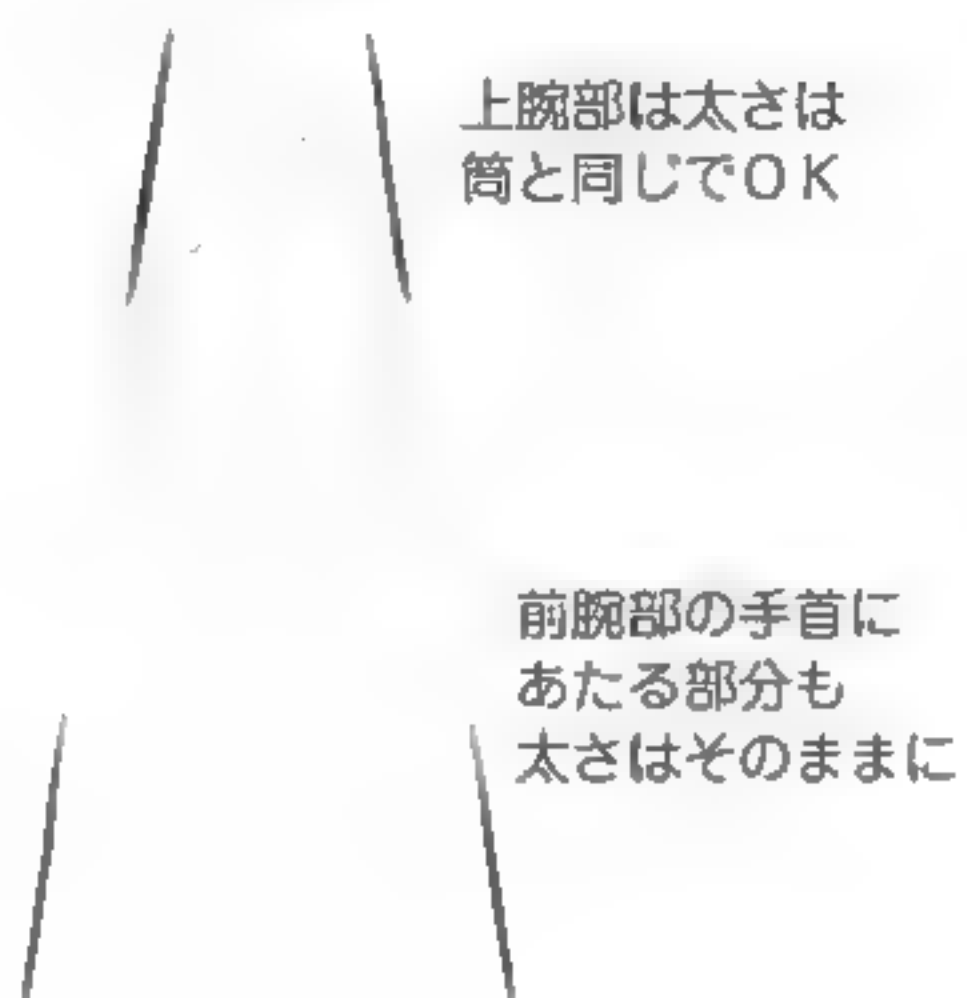
向かい合わせ型ポーズのふたりの距離と腕の関係

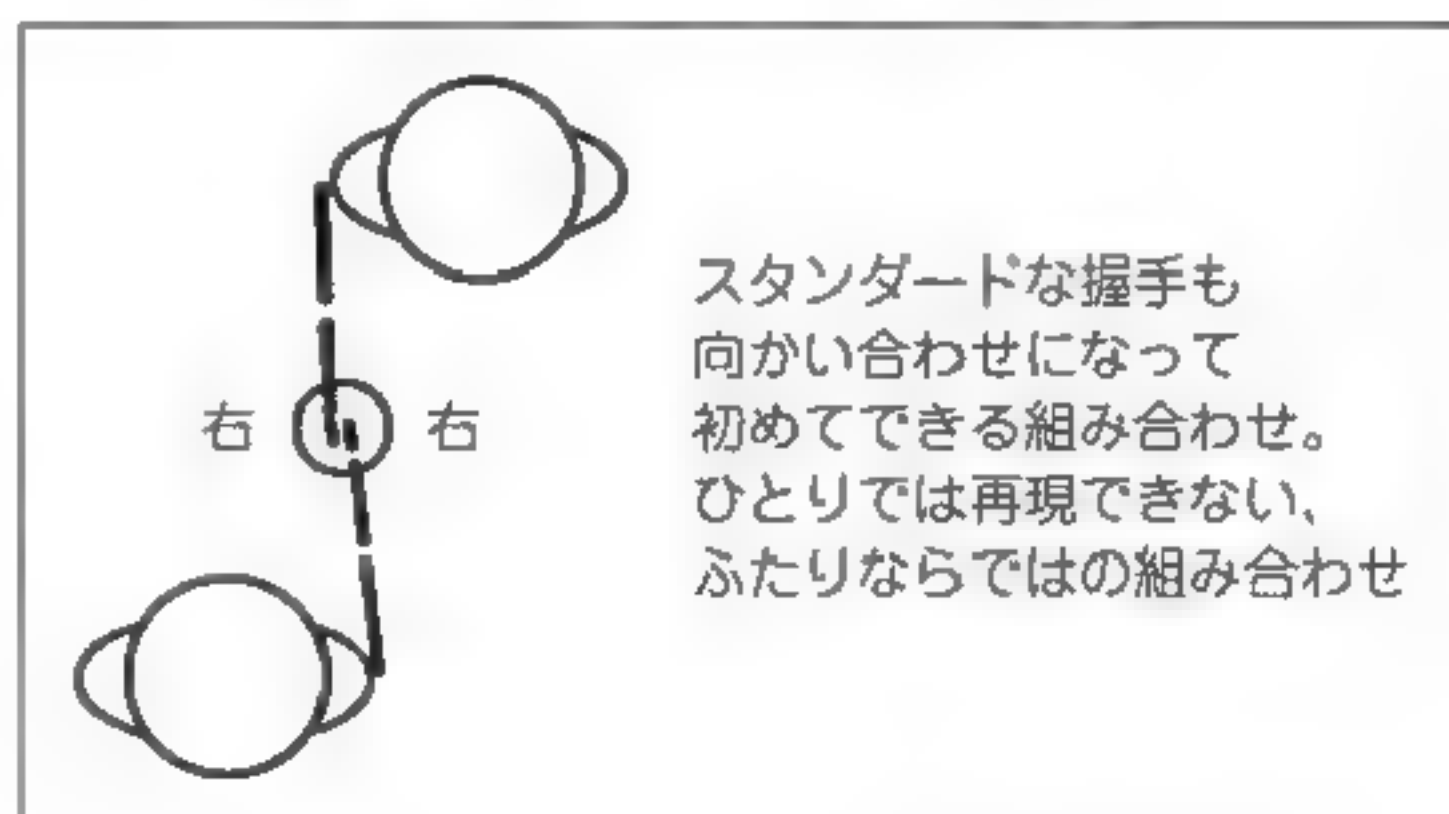
奥で組む手は「横並び型」とほぼ同じですが、「向かい合わせ型」では奥行きが加わります。
それによって相手により密着できるようになります。

横から見ると…

組んだ手は腕を伸ばすと角度がつく

向かい合わせの角度と密着具合

向かい合う角度がさらに深くなると、胸が当たる

胸の柔らかさ表現としての「省略！」

直接胸が当たる場合は、柔らかさを表現するために重なり合う線を省略する

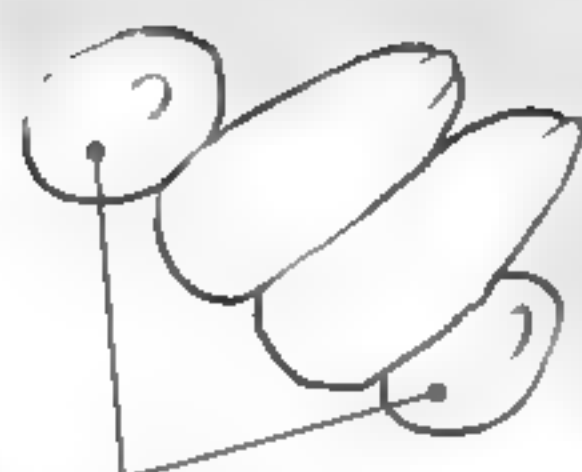
衣服着用で胸が合う場合

遠近のある腕を描く

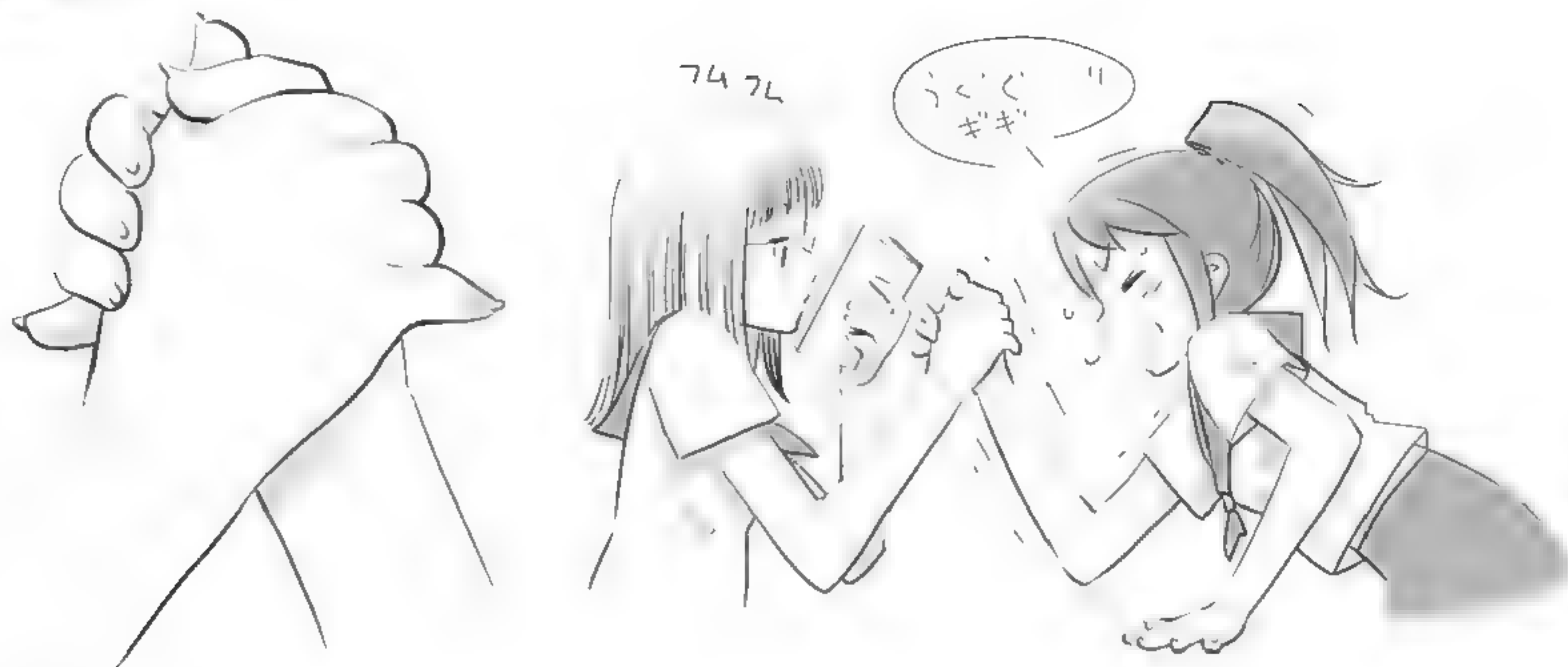
遠近感の出し方

伸ばした腕の描き方

① 遠近をつけた筒っぽい
アタリを描く
上腕部
前腕部
② 腕の形を１つ１つ描く
上腕部は太さは
筒と同じでＯＫ
前腕部の手首に
あたる部分も
太さはそのままに
③ 関節に凹凸をつけて完成
前腕部の肘に
近い部分を太くする
＊ほんの少しだけ
ダイナミックな構図の似合う
「向かい合わせ型」
肩の盛り上がりを
プラス
＊上腕の根元を
一回り太く

向かい合わせ型ならではの腕の組み合わせ

横並び型、おんぶ型、背中合わせ型では腕の組み合わせが必ず「右対左」が、
向かい合わせ型では、これに加えて「右対右」「左対左」の組み合わせができます。

握手する手の描き方

握る相手の手の間隔は同一。
「長筒」などをイメージして握らせる

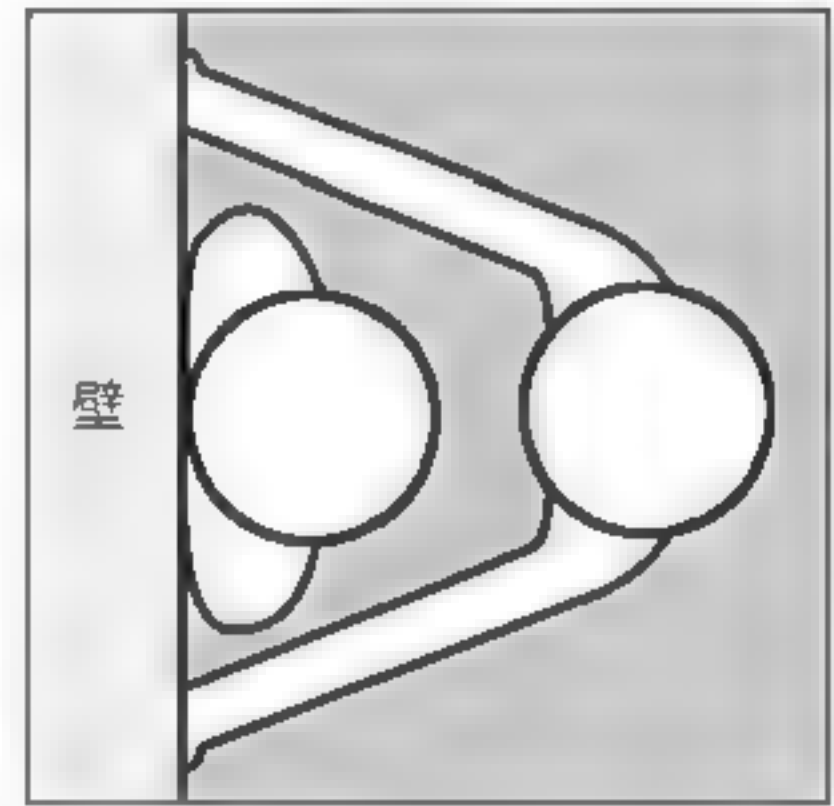
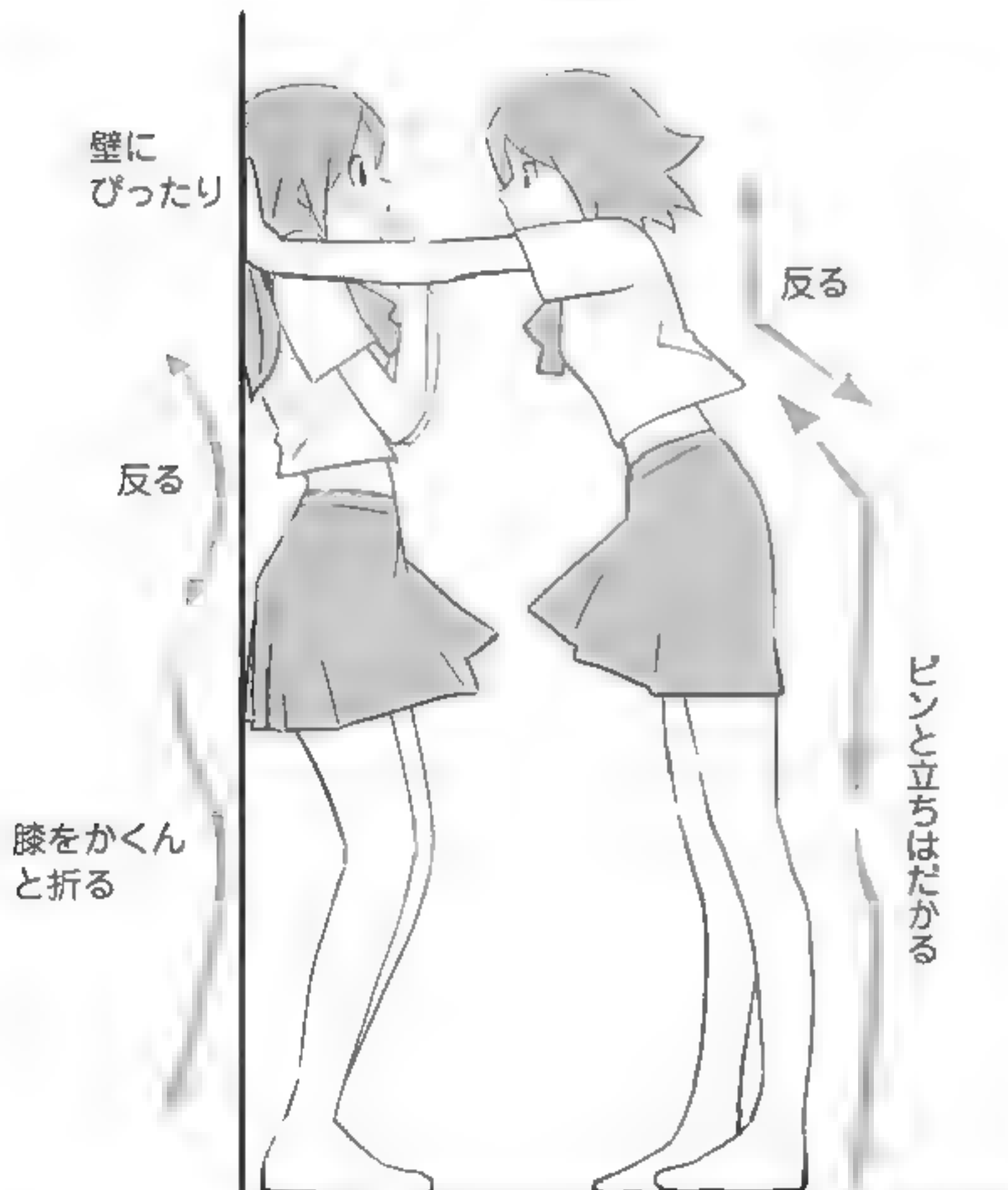
奥の手が描けたら、空いたスペースに
手前の手をすべり込ませるだけ

握手する手の応用

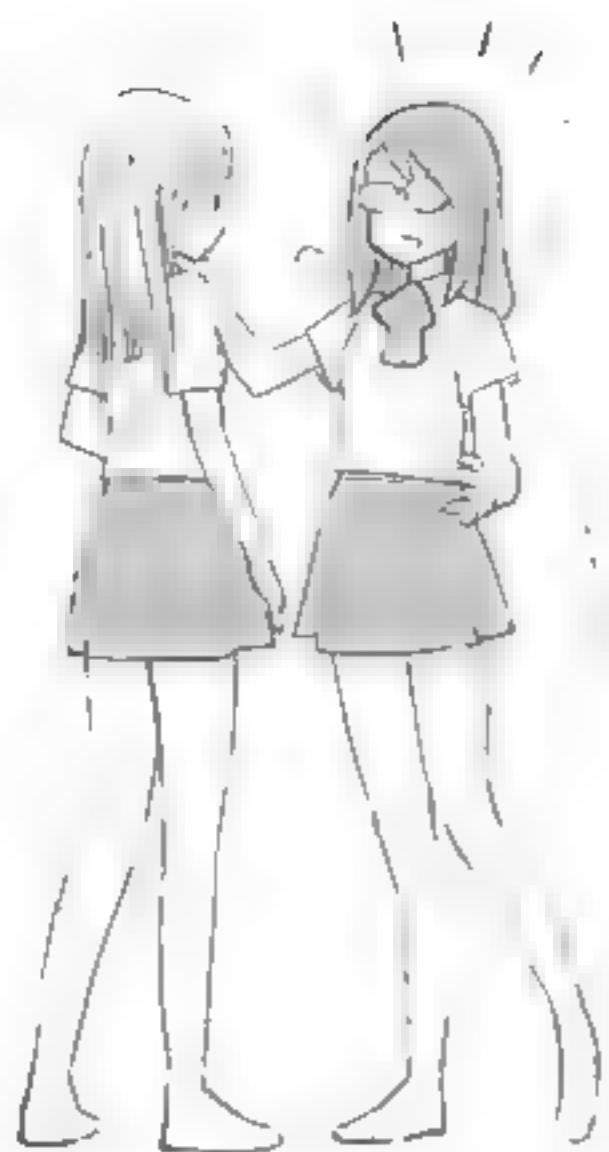
腕相撲型の手
フムフム
うぐぐ
ギギ
指相撲型の手
ガク…
お互いの手首を持つ
＊腕の延長にあるものをつかむには、
手首を下に返さなければならない

迫る

壁に追いつめる

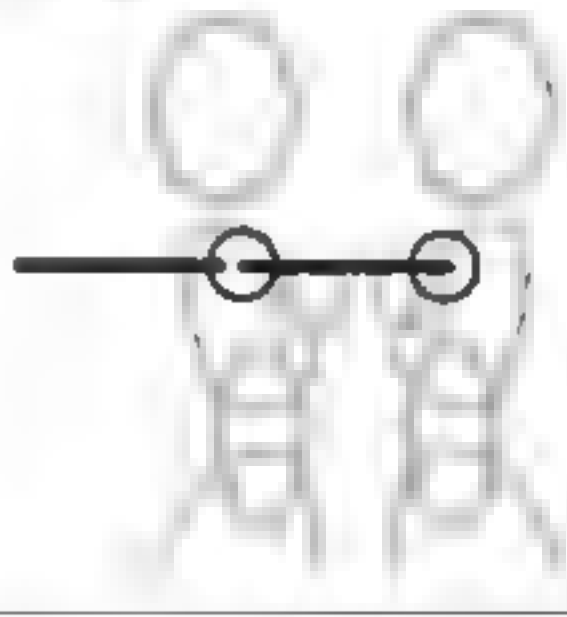
迫るシチュエーション
として定番のもの

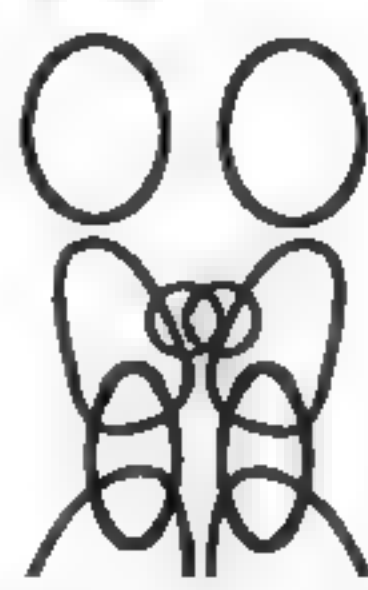
フカン図

壁

姿勢ポーズの角度でふたりの立場が変わる

抱き締める姿勢、心理

相手を受け入れるか、拒否するか、
その心理はからだに表れます。

ただし、表情を変えれば受け入れ前の
じゃれ合いに変化させることも可能

ふたりの距離と腕の関係

ま横

適度に距離がある場合

＊腕を伸ばしたときに
肘が相手の肩に当たる

からだが触れている場合

＊衣服、胸は完全に触れている

ナナメ

奥のキャラの
肩・胸が、手前の
キャラの肩・胸に
隠れるくらいの距離

ナナメ

奥のキャラの
からだが半分
見えなくなる
くらいの距離

腕の届く範囲

適度に距離がある場合

首の後ろで指を絡ませられる

からだが触れている場合

首の後ろで腕が組める

腰に手を回せる
（指は届かない）

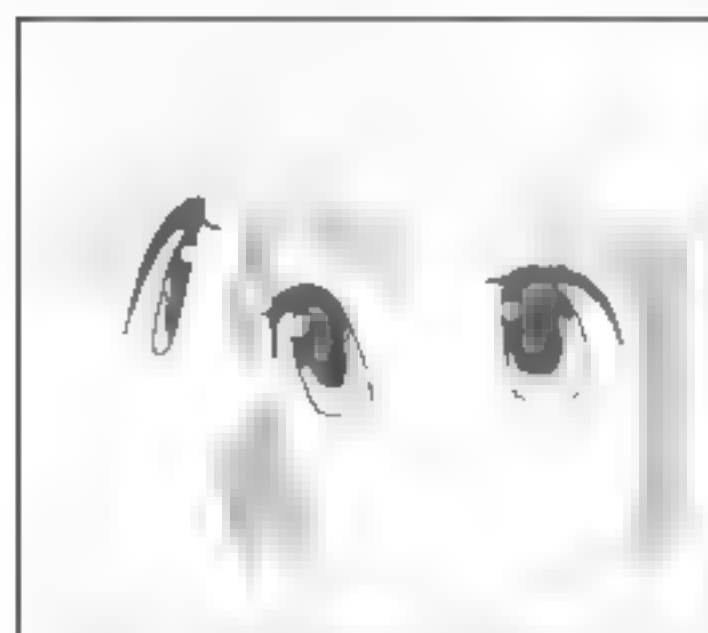
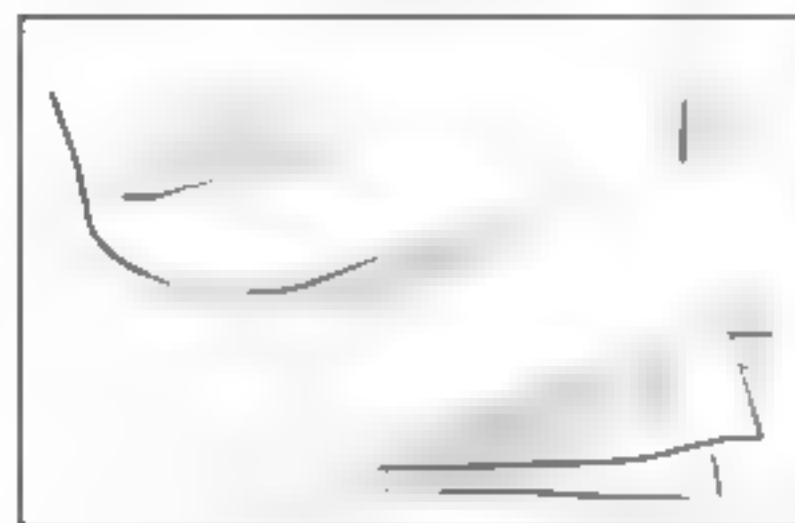
顔（頬）に手を添える
胸に手を置くなどの
距離を保てるのは
こちらの距離の場合

「からだが触れている
範囲」では上のポーズは
とれなくなる

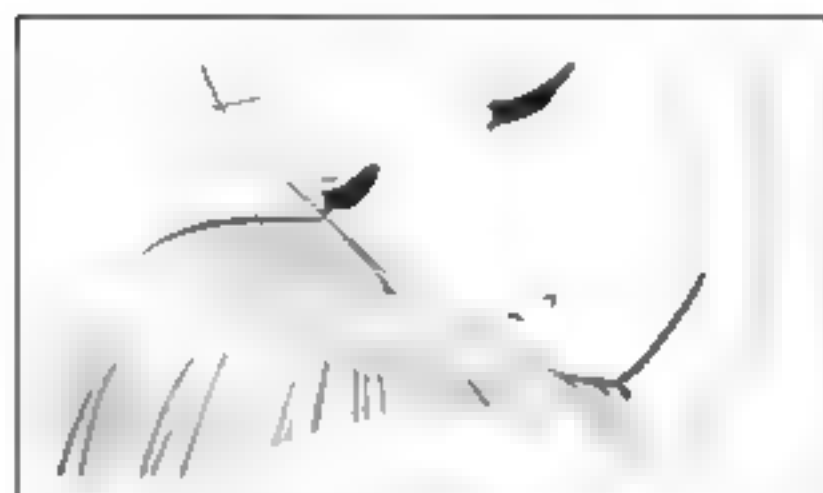
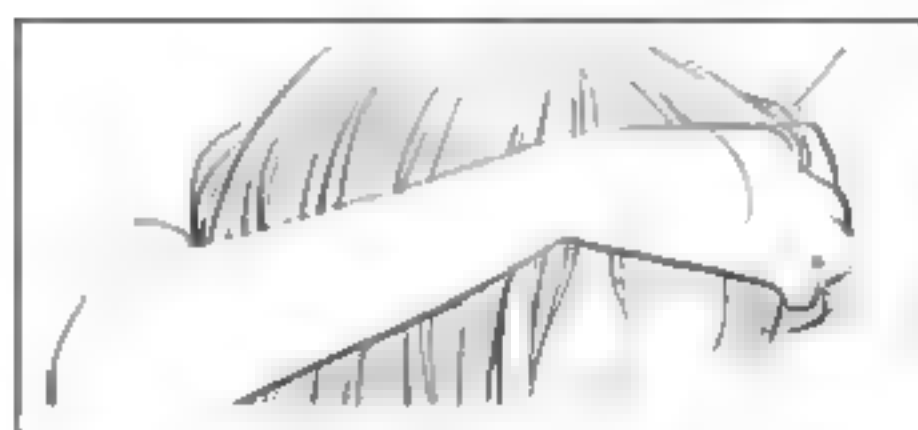
腰の後ろで指を
絡ませられる
手首を持てる

そっと抱き締める

「そっと抱き締める」場合のシチュエーション

- 恥じらいがある
- 会話など
- 相手の目を見る
- 全身が力んでいない

きつく抱き締める

「きつく抱き締める」場合のシチュエーション

- 愛
- 感情過多
- 相手と視線を合わせずとも可
- 全身の力が入っている

ふたりの顔がより見えるように立ち位置を上下にずらす

髪にうずめる顔

巻き込まれる髪

衣服のシワは直線が多い

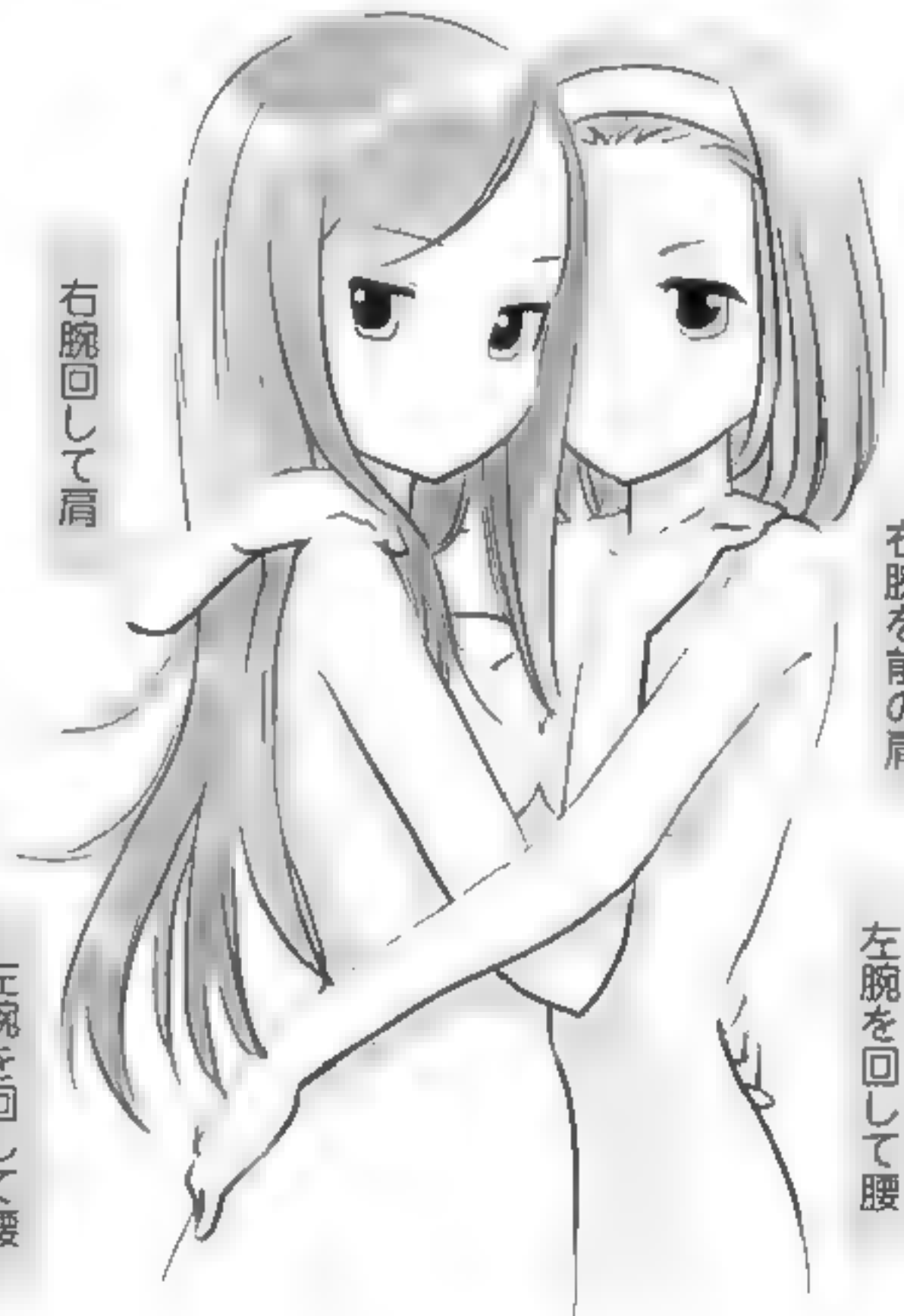
胸にうずめる顔

ふたりの顔の位置（高さ）を同じにすると、顔の見える面積が小さくなってしまう

見えないところも理解して描く

ふたりの腕のさまざまなポーズ

両腕ともに首

両腕ともに腰

右腕回して肩

右腕を前の肩

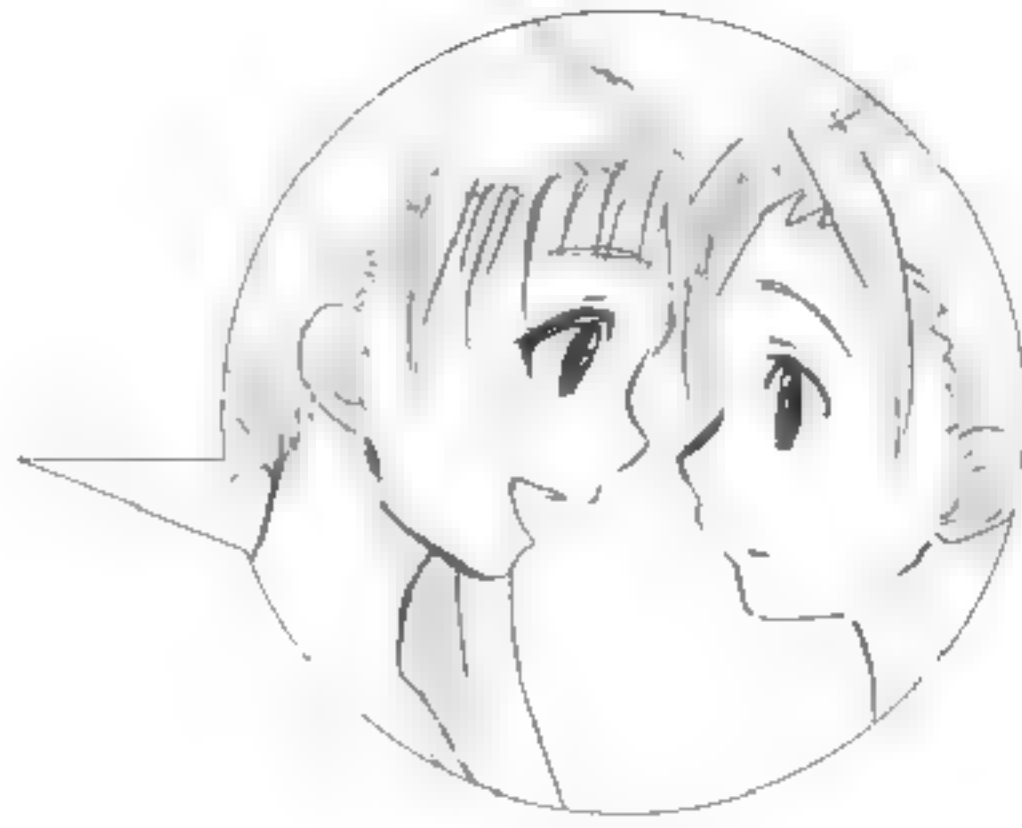
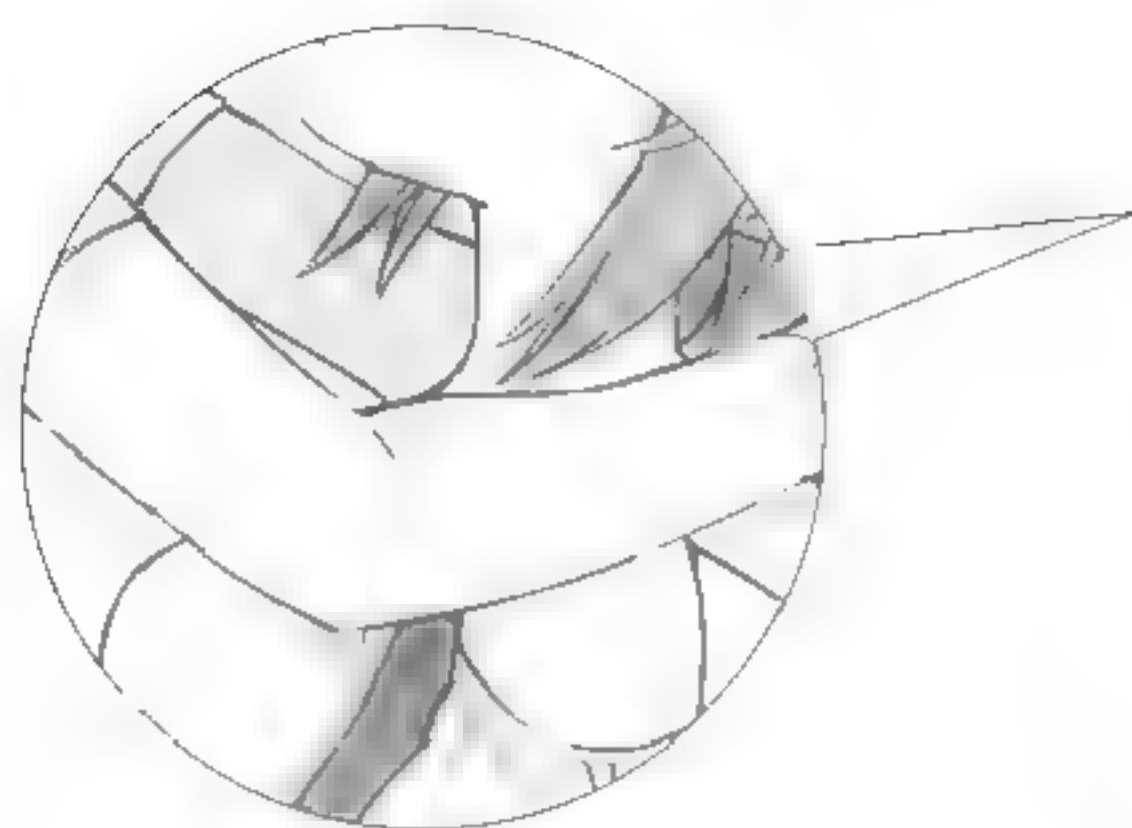
左腕を回して腰

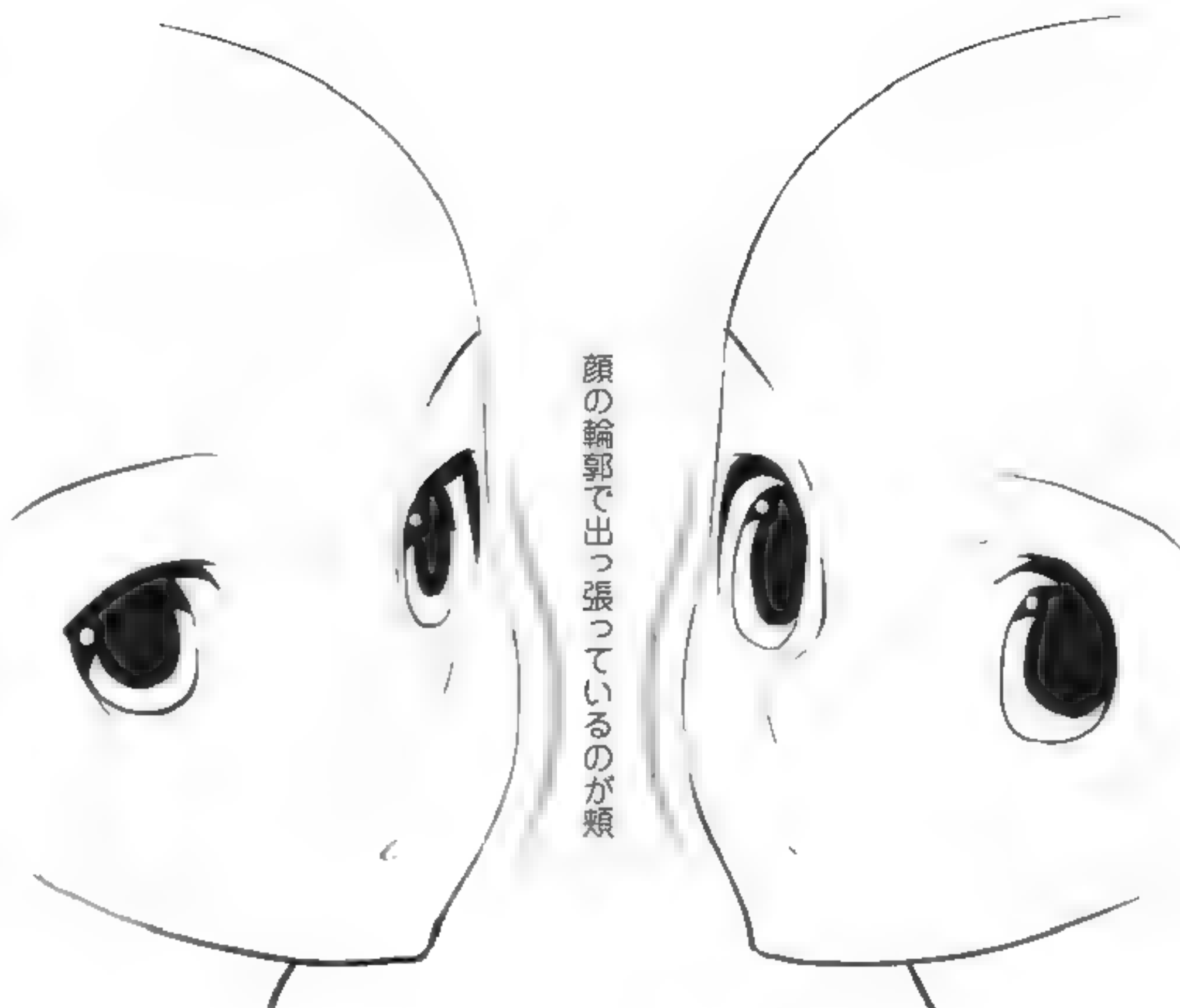
左腕を回して腰

両腕ともに顔

両腕ともに腰

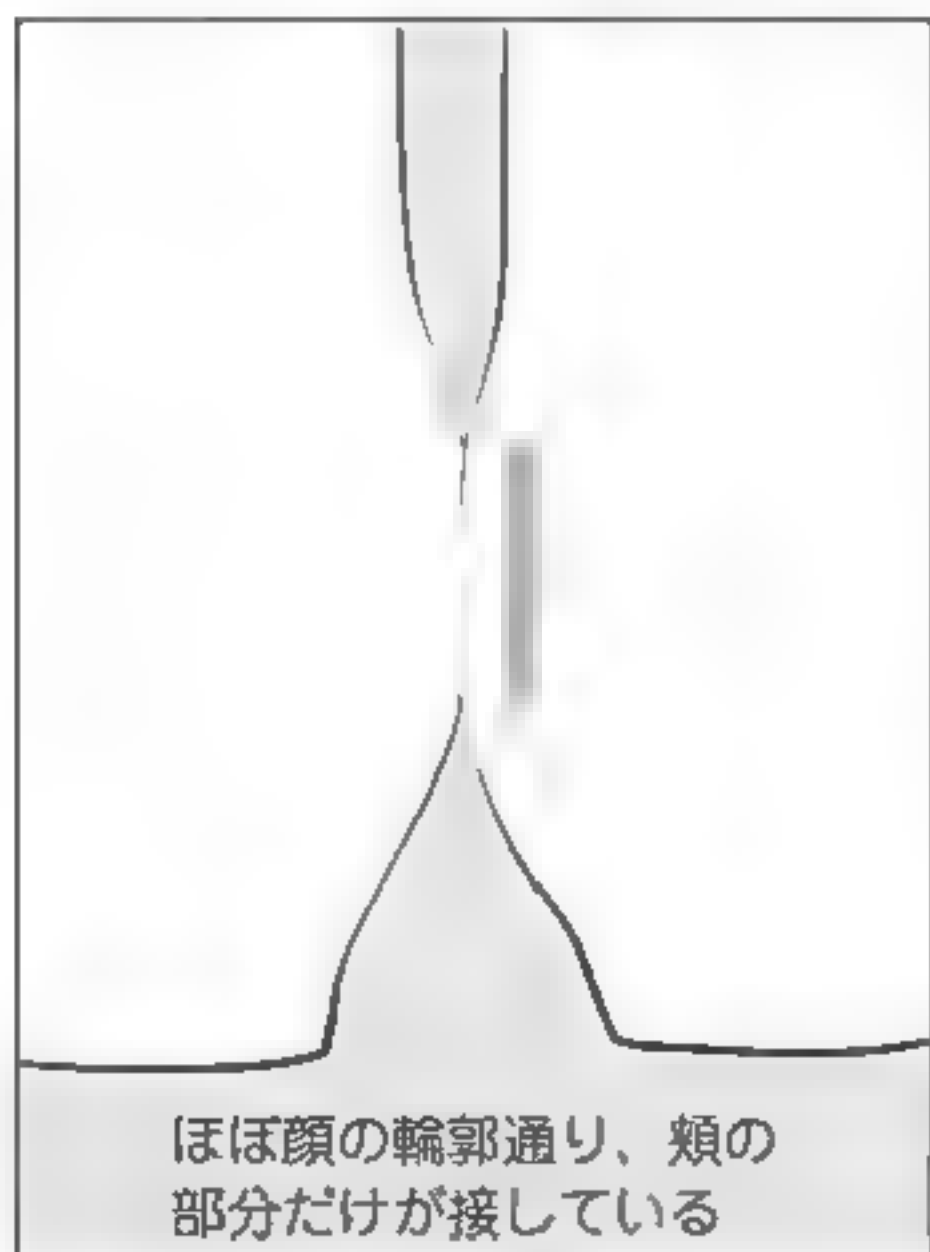
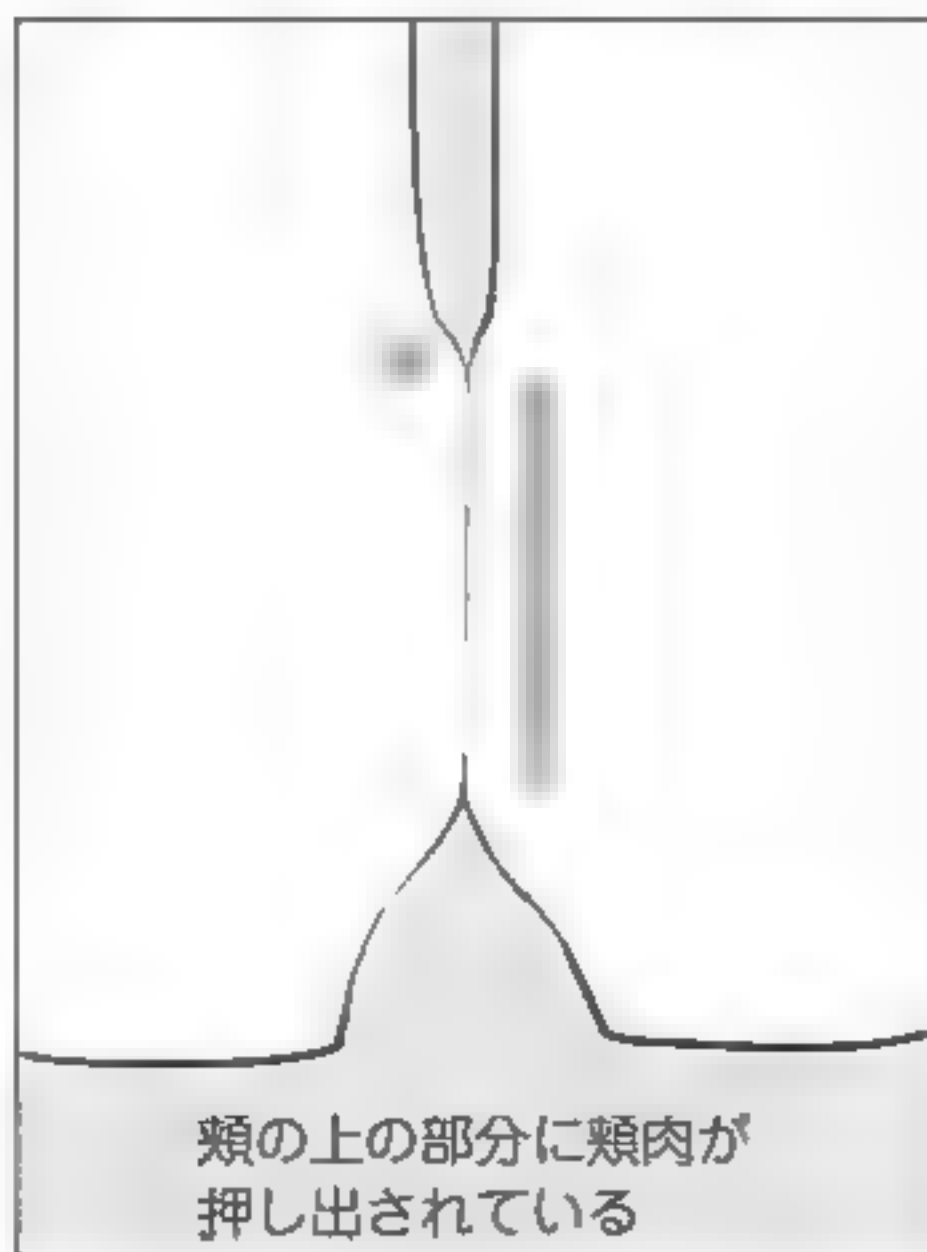
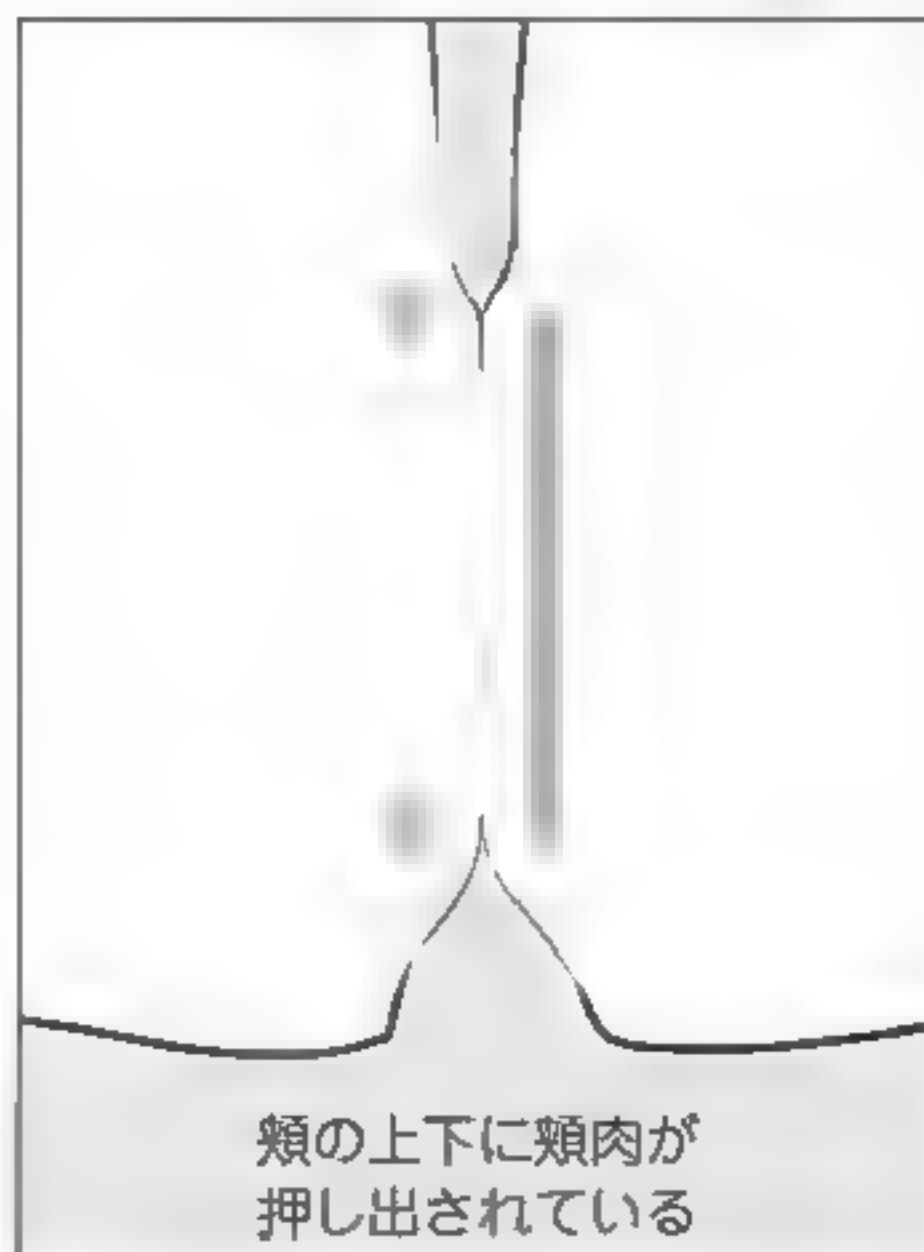
向かい合わせ型ポーズのバリエーション

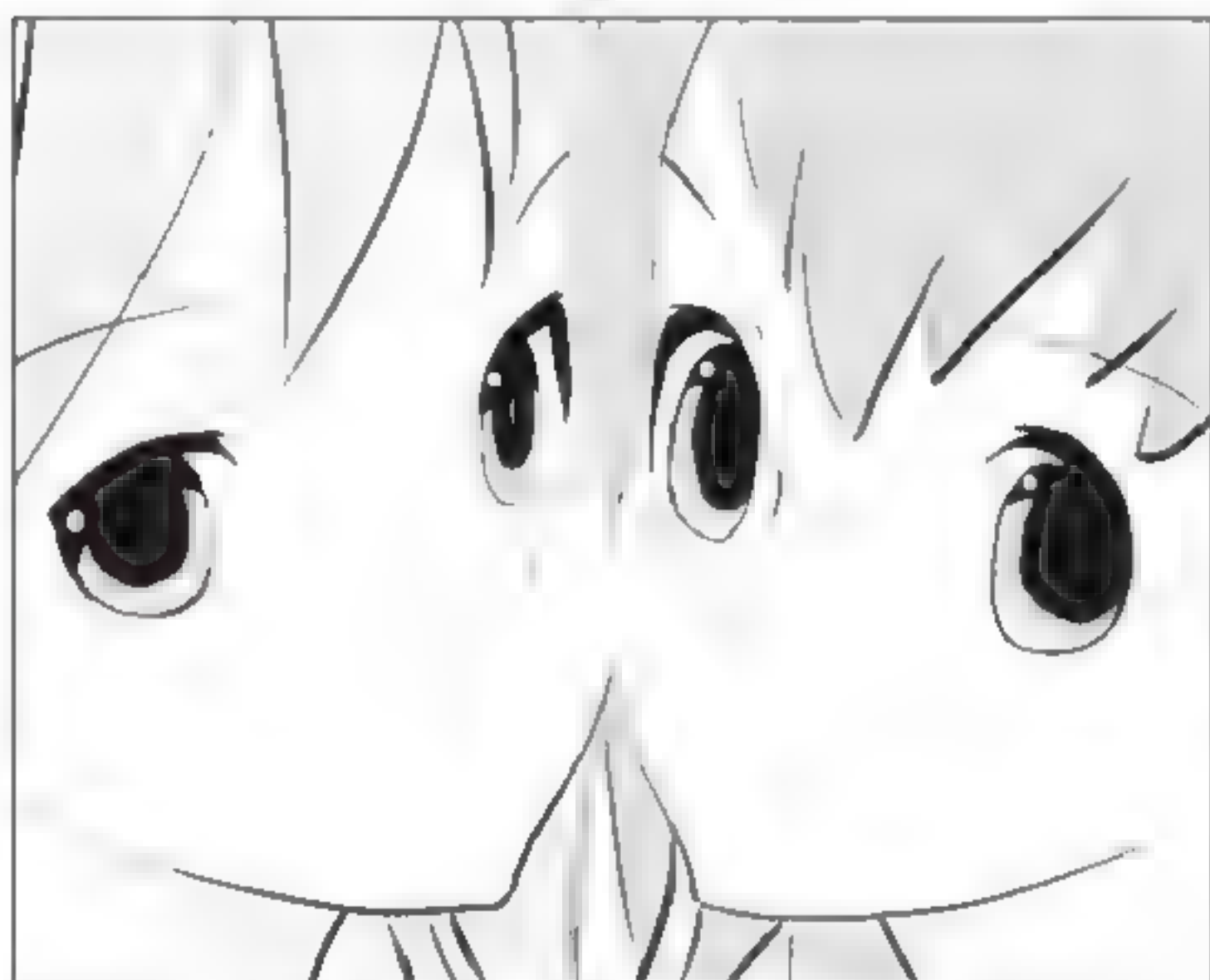
向かい合わせ型は、顔と手をくっつけて、
4大ポーズの中では一番バリエーション豊かです。
どのアングルでも映えるので、いろいろ描いてみましょう。

手とひざをくっつける向かい合わせ
ほっぺたすりすり

頬ずり顔の輪郭の変化

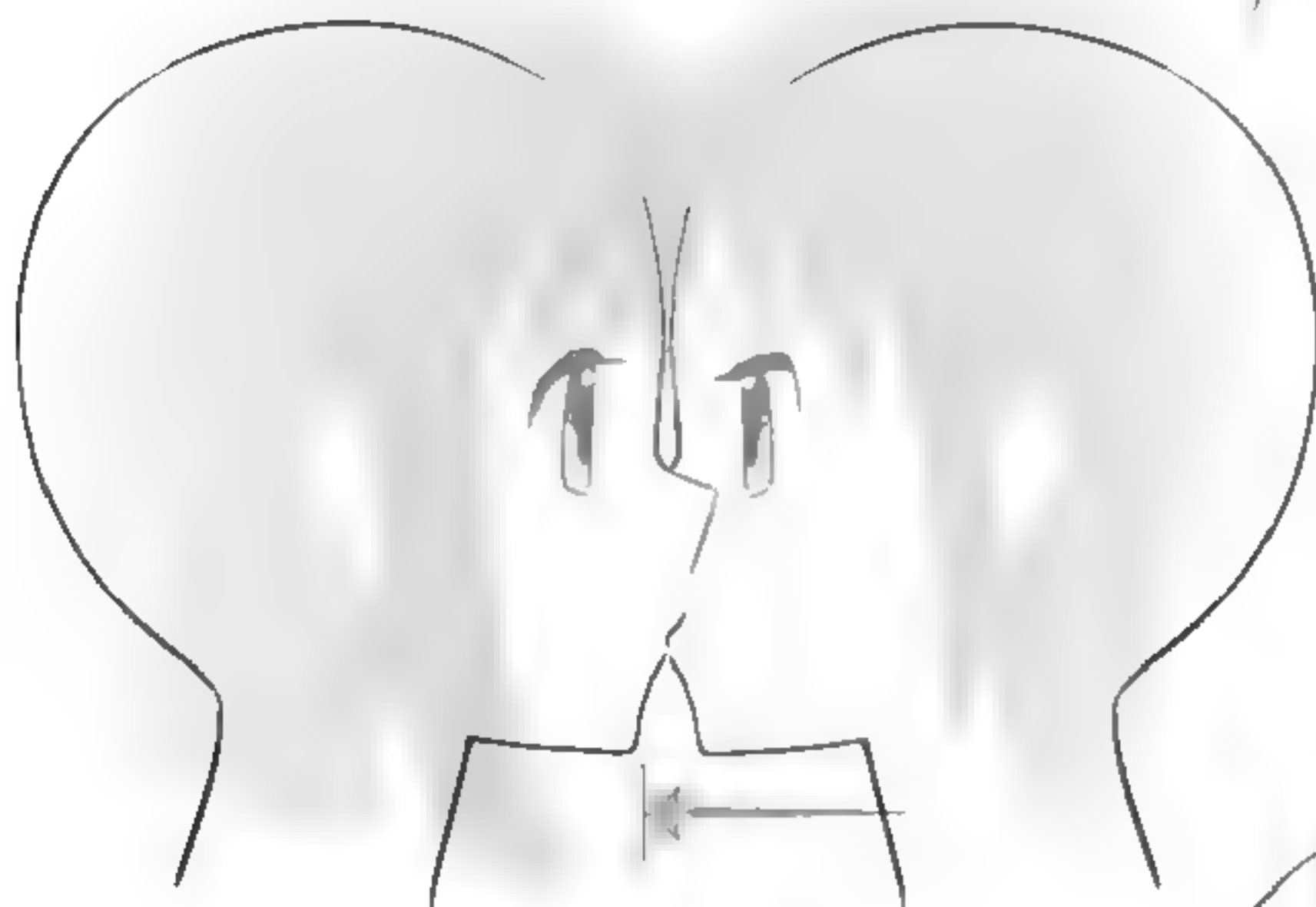
出っ張っている頬の輪郭を
重ね合わせると輪郭に変化が現れます。

そのままの輪郭で頬ずり
すれば、頬は相手の輪郭に
突き刺さってしまう

重なった部分を直線的に分断する
(中心に一本線を入れる)

両側から力がかかって柔らかい物が
押しつぶされるイメージ

重なる面積を増やしながら練習してみよう

ほぼ顔の輪郭通り、頬の
部分だけが接している

頬の上の部分に頬肉が
押し出されている

頬の上下に頬肉が
押し出されている

重なり合う頬をそれらしく見せるためのテクニック

キスする

萌えキャラの横顔の
輪郭は鼻からアゴまでが
ほぼ直線で、凹凸の
少ないのが特徴
ほぼ直線でわずかな
凹凸が唇を表す
そのまま顔を近づけると…
鼻だけがくっつきます
＊鼻を突き合わせてのポーズにはもってこい
キス顔の角度
お互いの顔の角度を上げて
唇が当たるようにする
横顔はそのままに、
お互いの唇の位置まで
輪郭を重ね合わせる
お互いの顔を互い違いに
傾けて唇が重なるようにする
＊少し難しいので画力が必要

目の表情

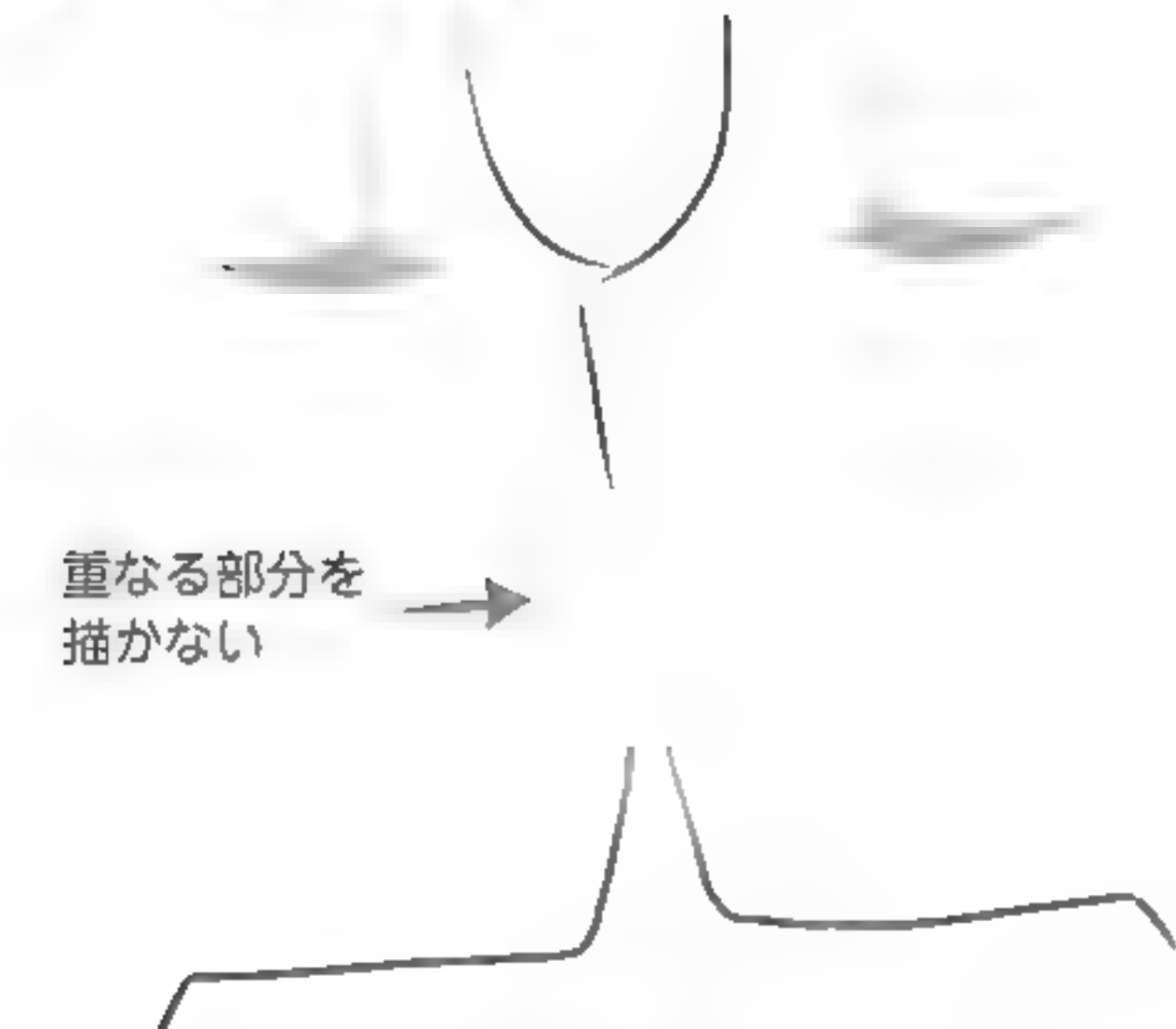
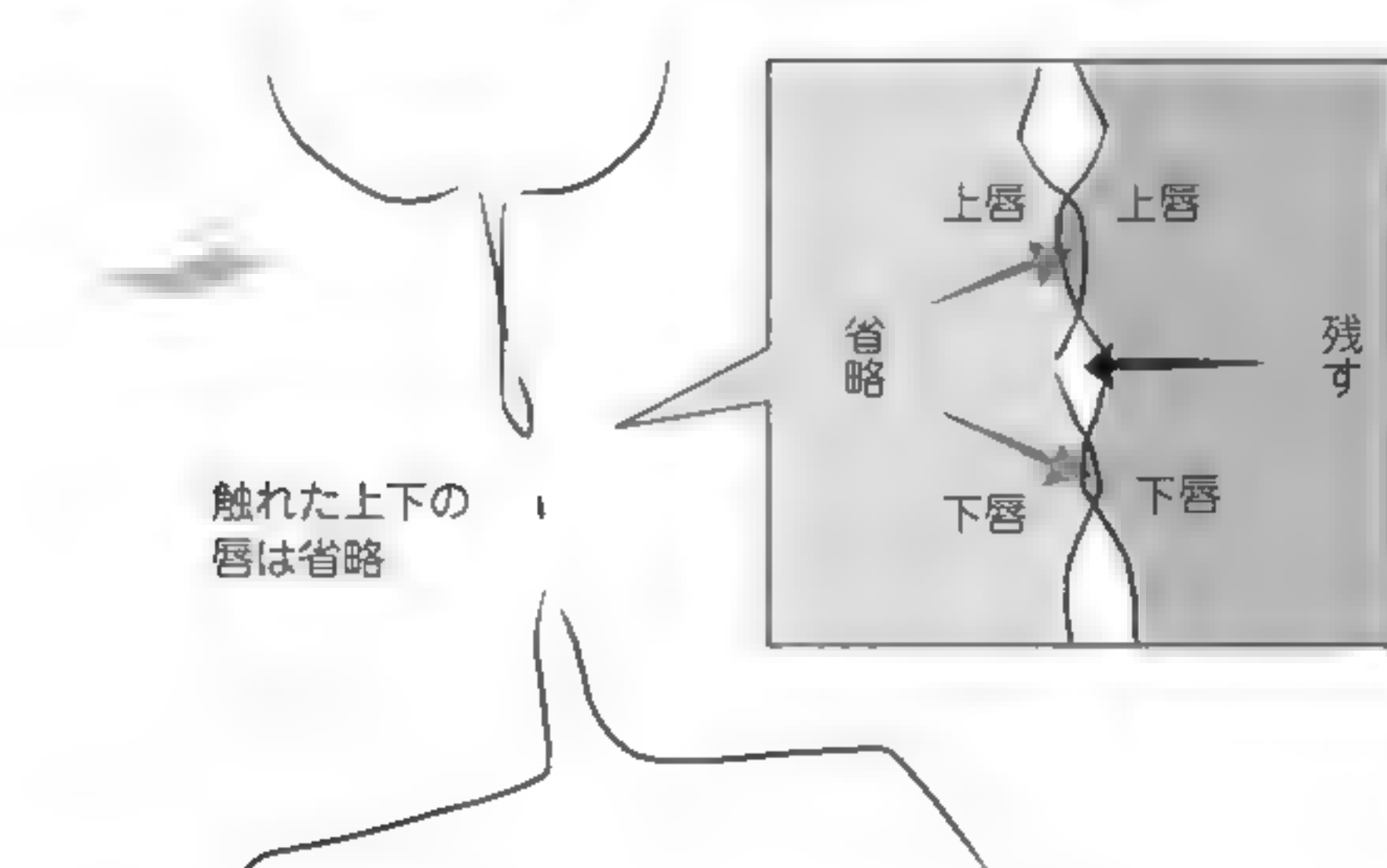
驚いた反応など

受け入れる

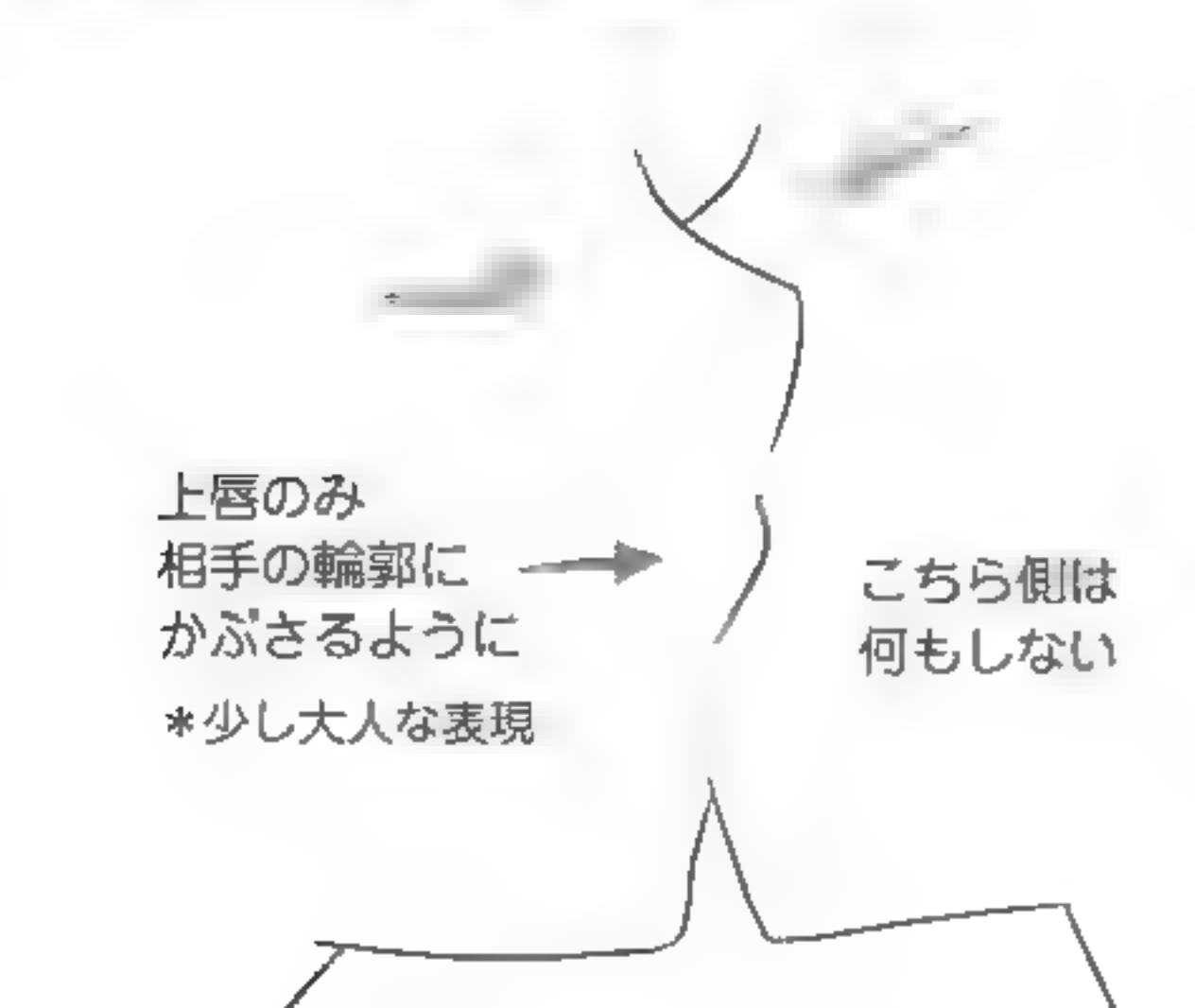
受け入れた

冗談っぽく

口の表情

重ねた唇を省略する

触れた上下の唇は省略

手前キャラの唇のみ描く

唇を見せない

その他の要素と作例

第3章 ふたりを描く実践

４大ポーズでは立ったり座ったりする基本的な姿勢が中心でした。今度はそれを踏まえた上で、ポーズを発展させていきましょう。
この章では、しゃがむ、四つんばい、寝ポーズのコツを紹介します。その後、具体的に一枚絵のアタリから線画の完成までを追ってみましょう。

ふたりポーズを発展させよう

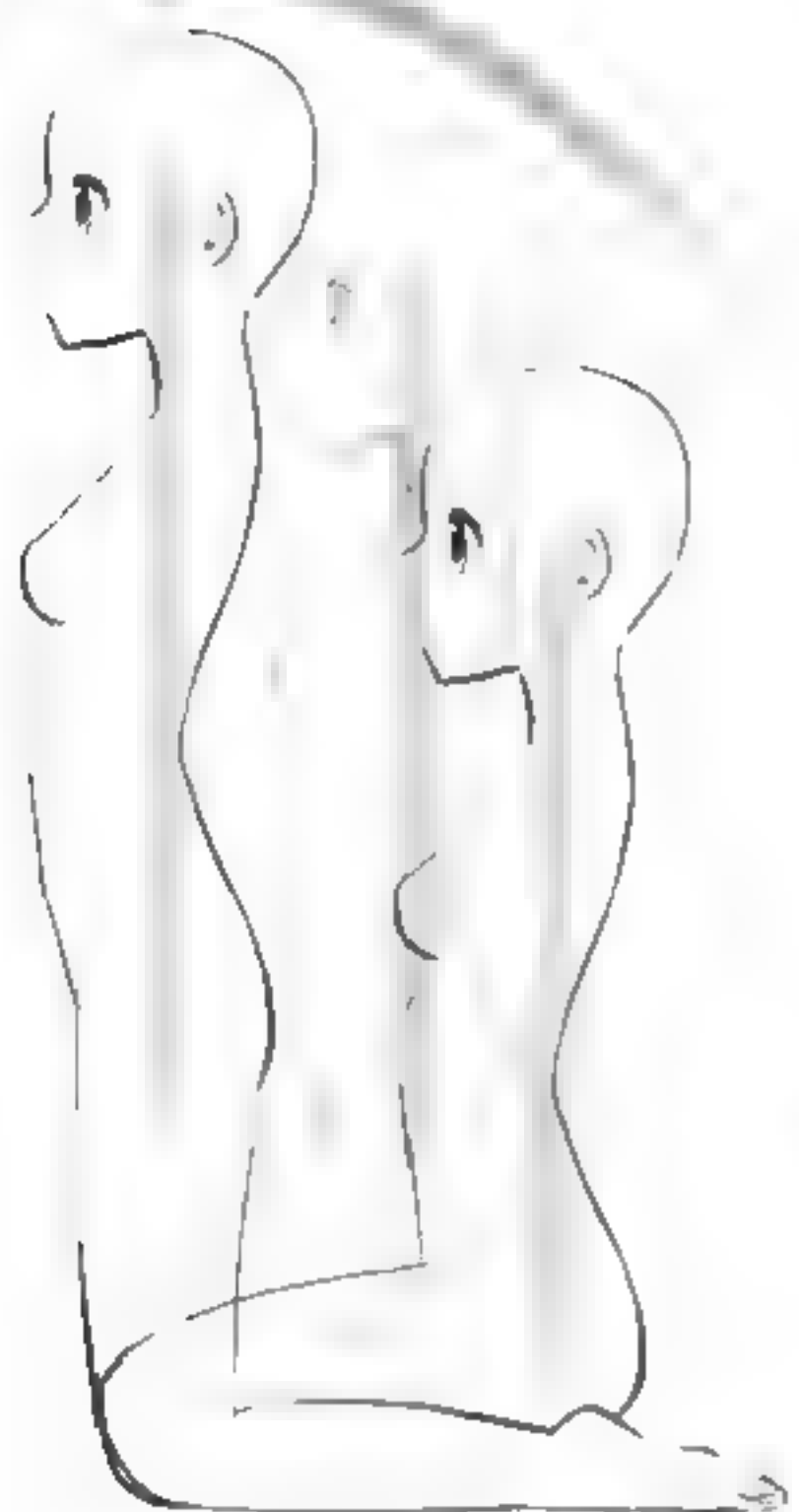
腰の位置の低いポーズは女の子座りから

腕を伸ばした状態で手をつく

足を正面から見ると…

振り返るアングルが
効果的なポーズ

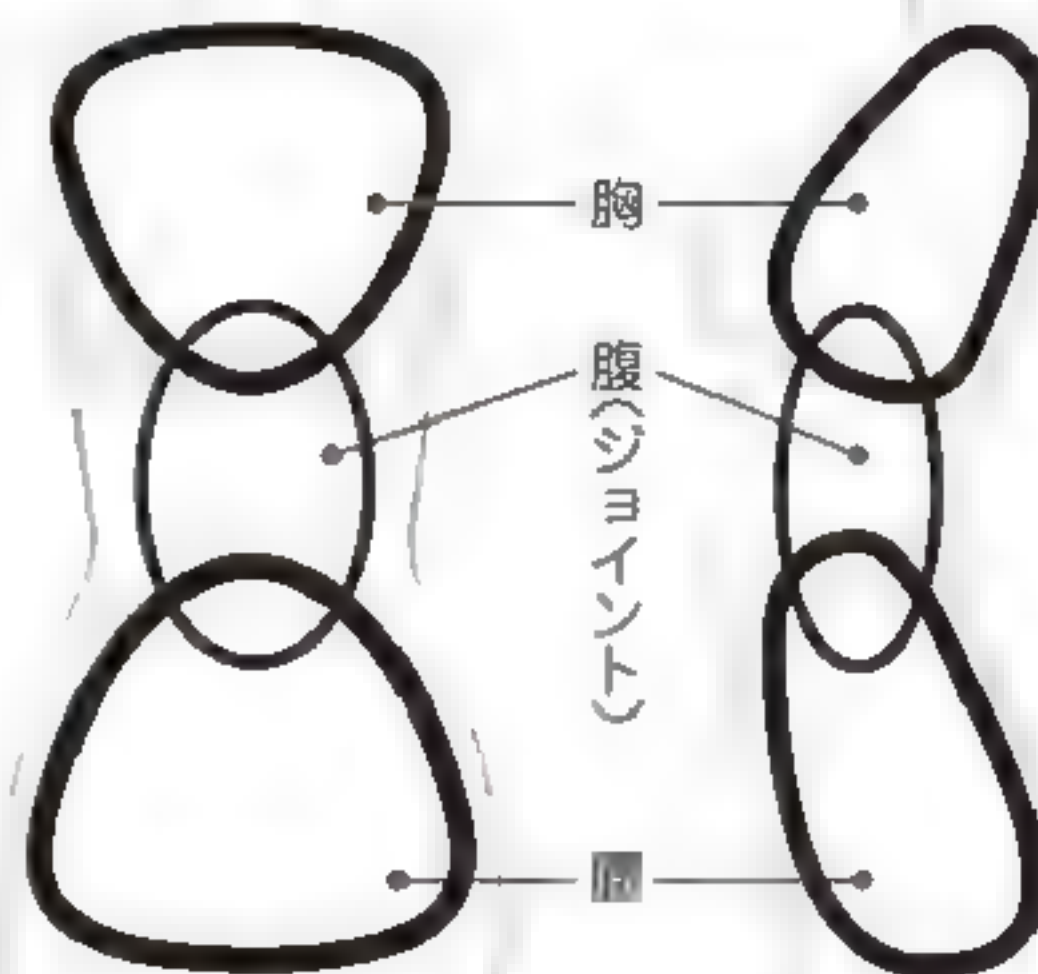
開いた足の間に腕をつくと
もっと女の子らしくなる

立ち膝

顔・胸・お腹・腰と
順々にひねりを入れる

横座り 女の子座りから脚を同じ方向にずらす

横座りの向かい合わせ
ポーズの例。124 ページから
メイキングがあります！

座りポーズと四つんばいポーズを組み合わせる

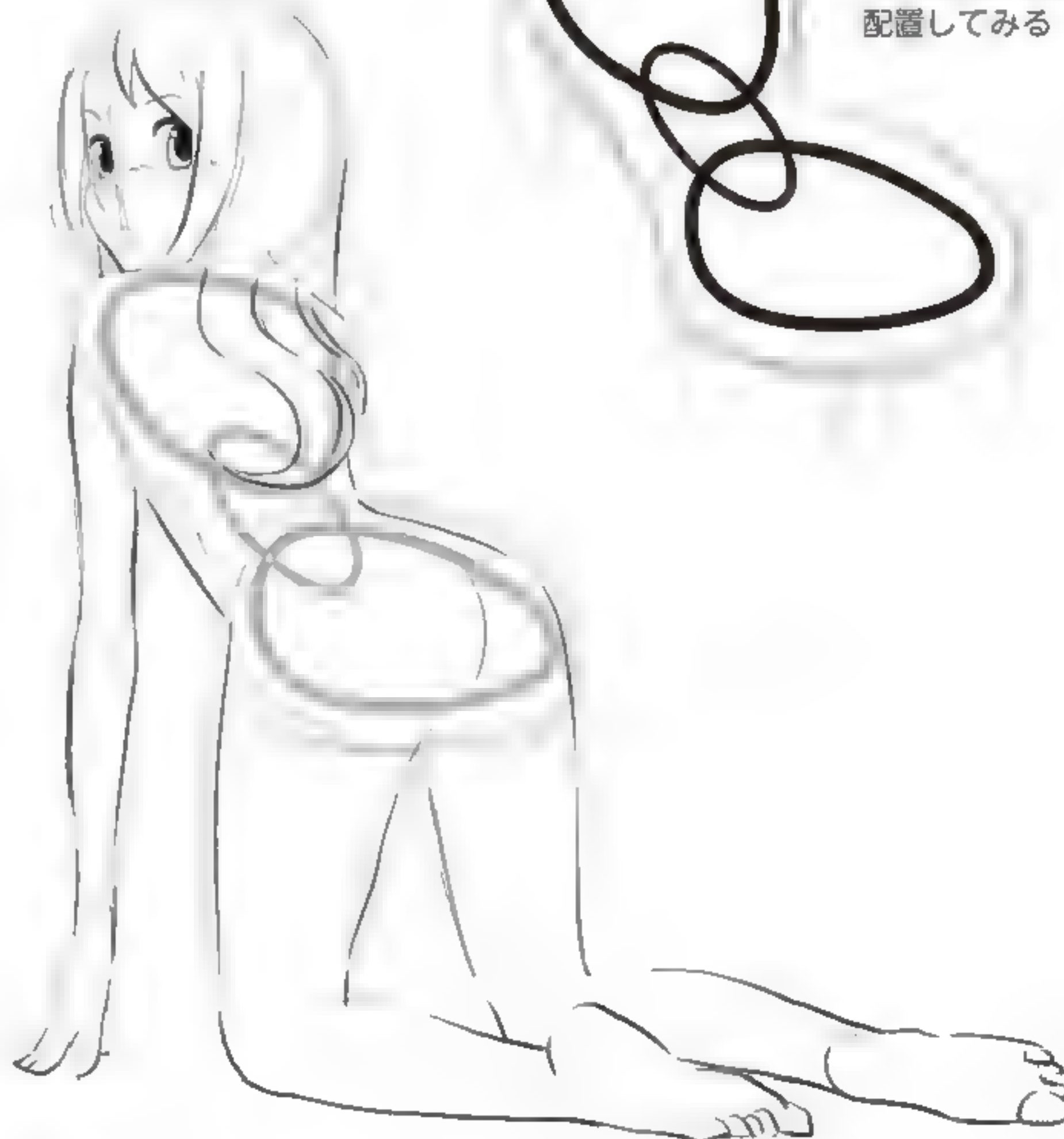
四つんばいになるまでの姿勢の変化

四つんばいポーズを模索する

胸・腹・腰、３つのボディパーツの位置を調整しながら、ポーズを模索していきます。

＊各パーツの大きさを確認するためのもの

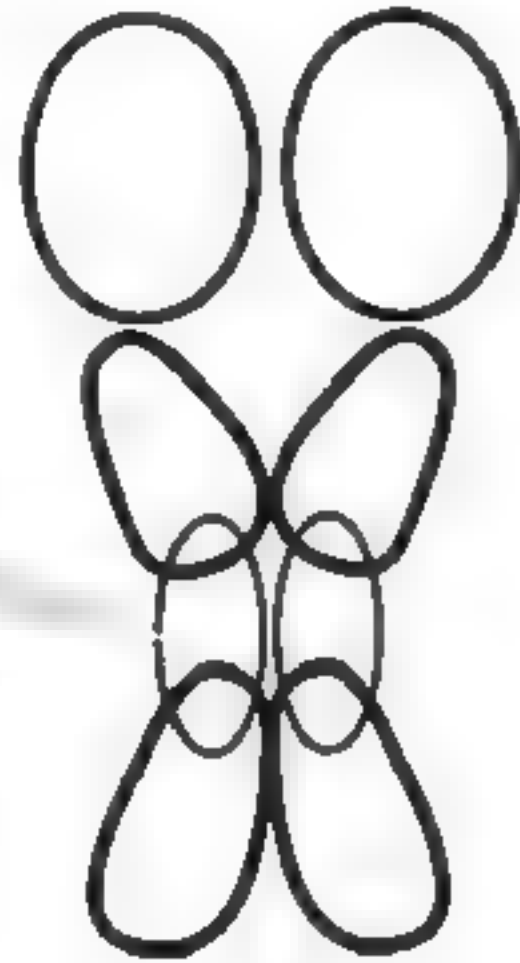
① 大まかにラフを描く

イメージに合うように
３つのボディパーツを
大きさを確かめながら
配置してみる

② ラフを元に下描き、
ペン入れをしていく

③ 服を着せてペン入れの完成

衣服を着せるときは
衣服の重さ感（垂れ
下がり具合）などに
気をつける

距離の取り方

ふたりポーズでは距離感が命です。ラフの段階でどれだけ密着させたいのかが重要になります。

① ふたりの距離を計る

上腕分の距離

太もも分の距離

② 腕と足のポーズを試行錯誤する

胴体の位置が決まれば、あとは
手足を自由にポージングするのみ
＊とにかく描きまくってみる

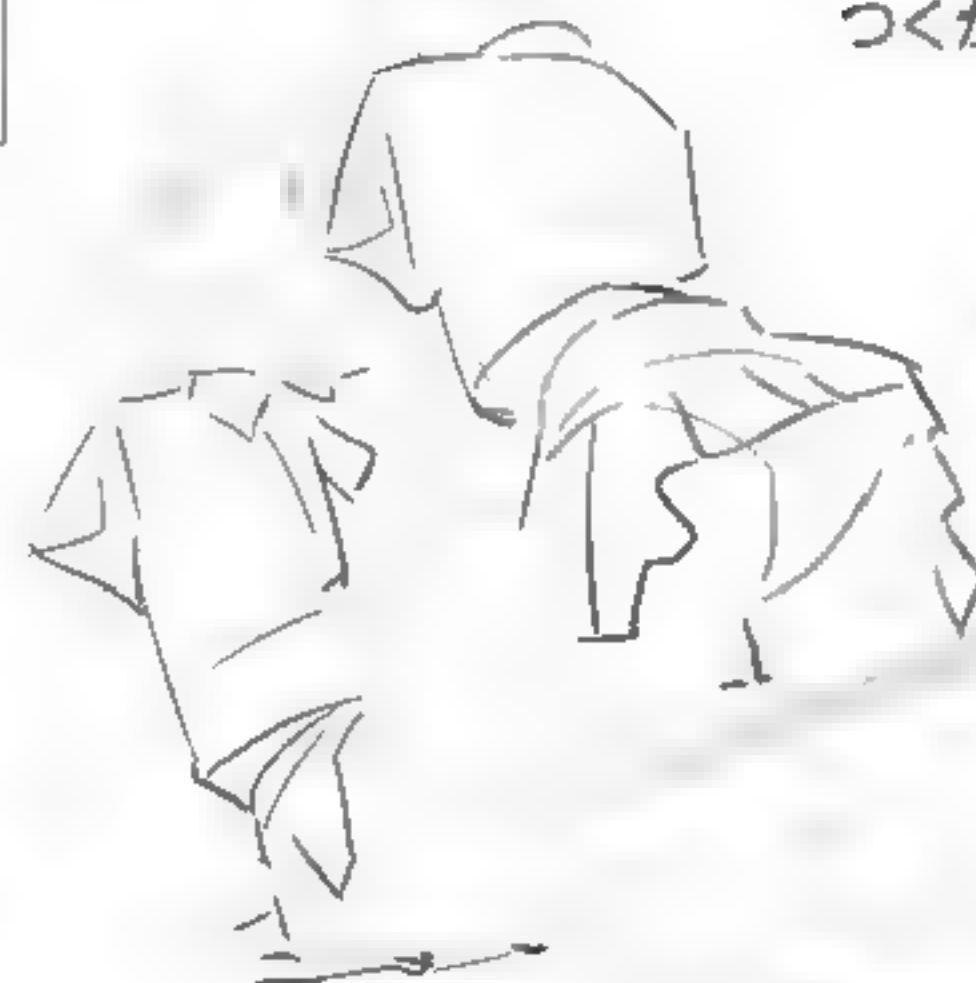
Point

どちらか片方の手足を
先に決めてしまう

ペン入れ、
色つけして完成

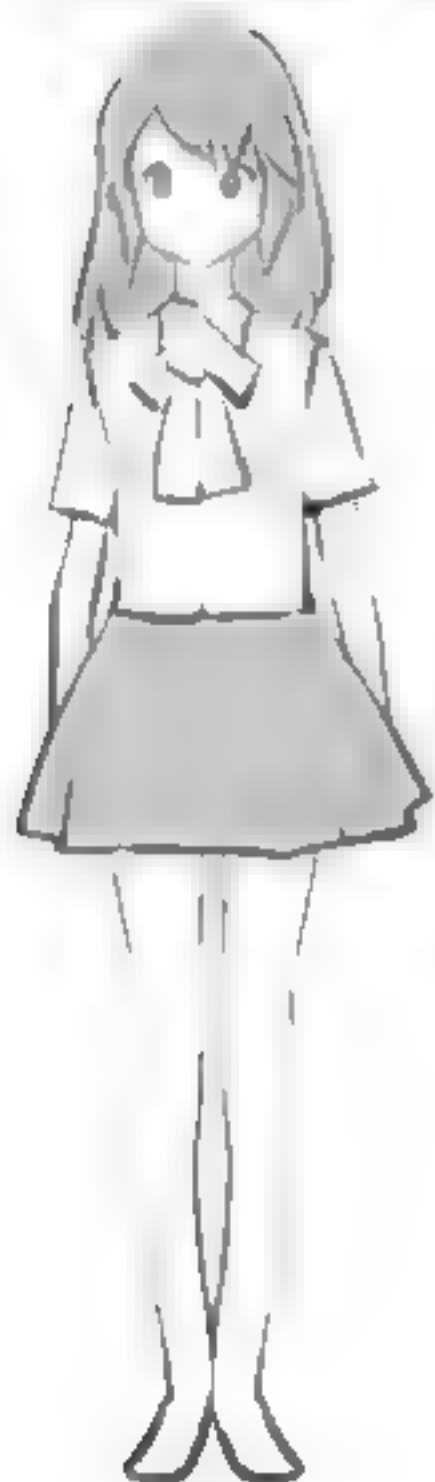
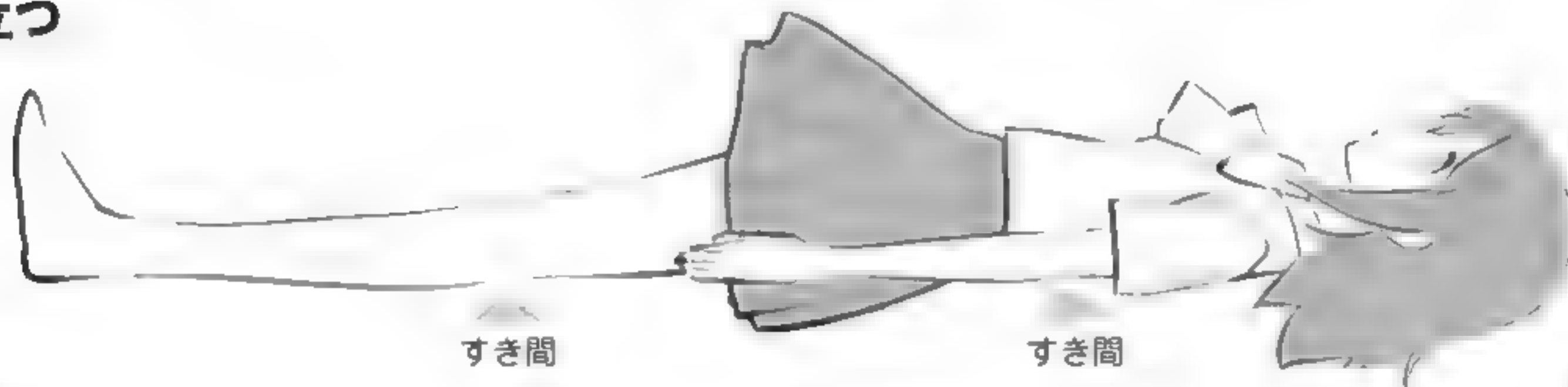
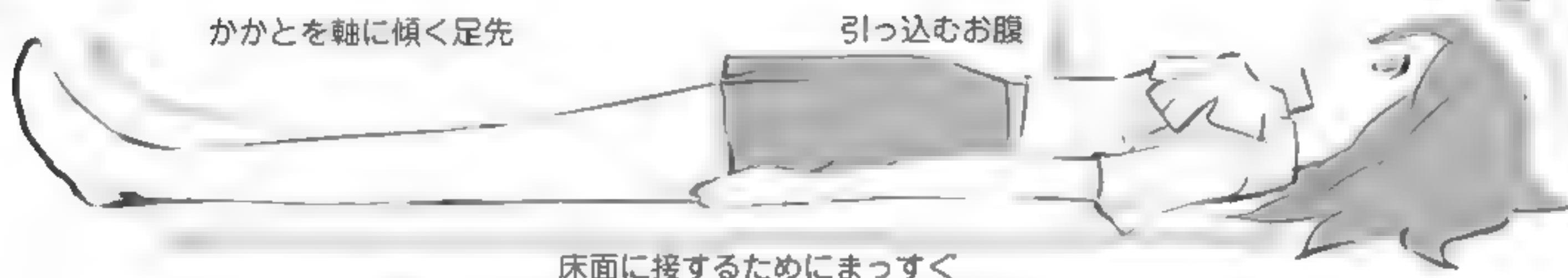
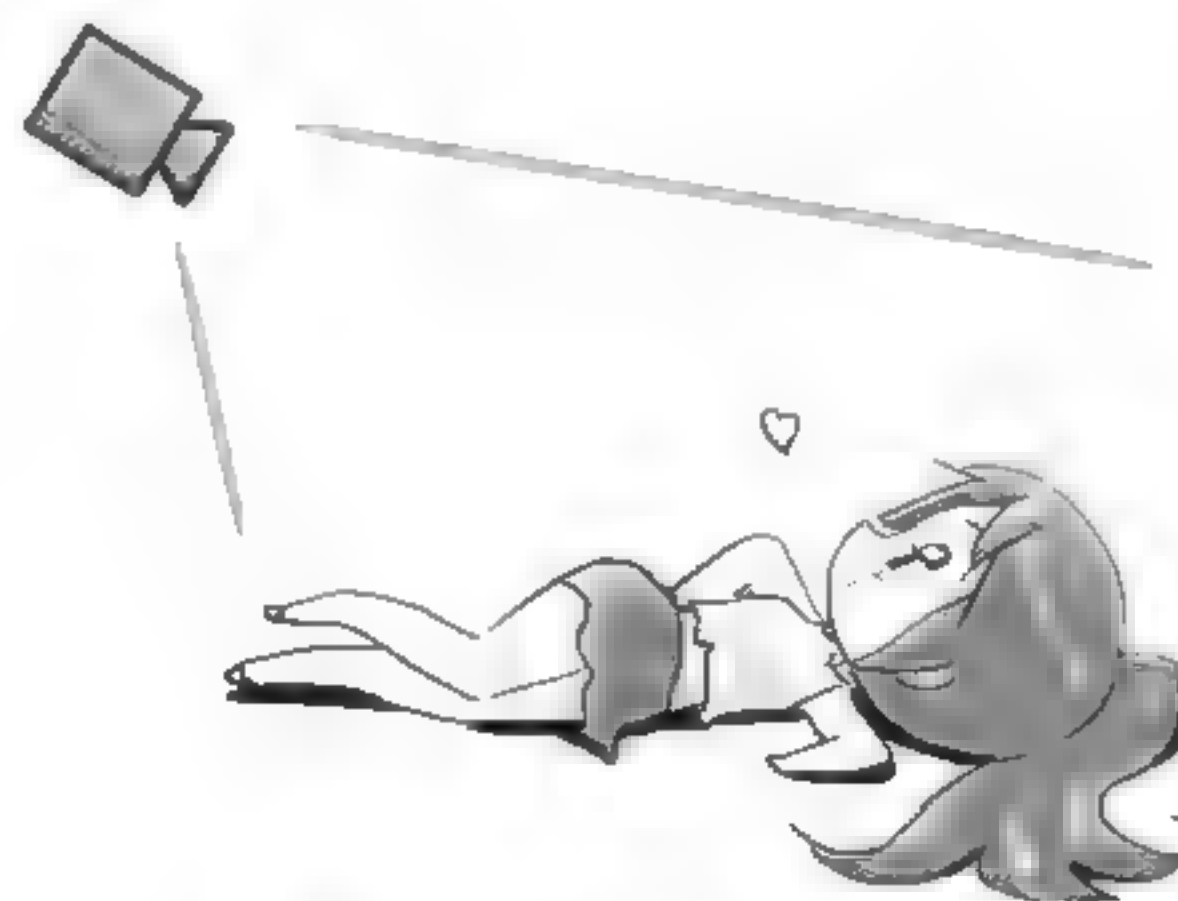
＊自粛バージョン

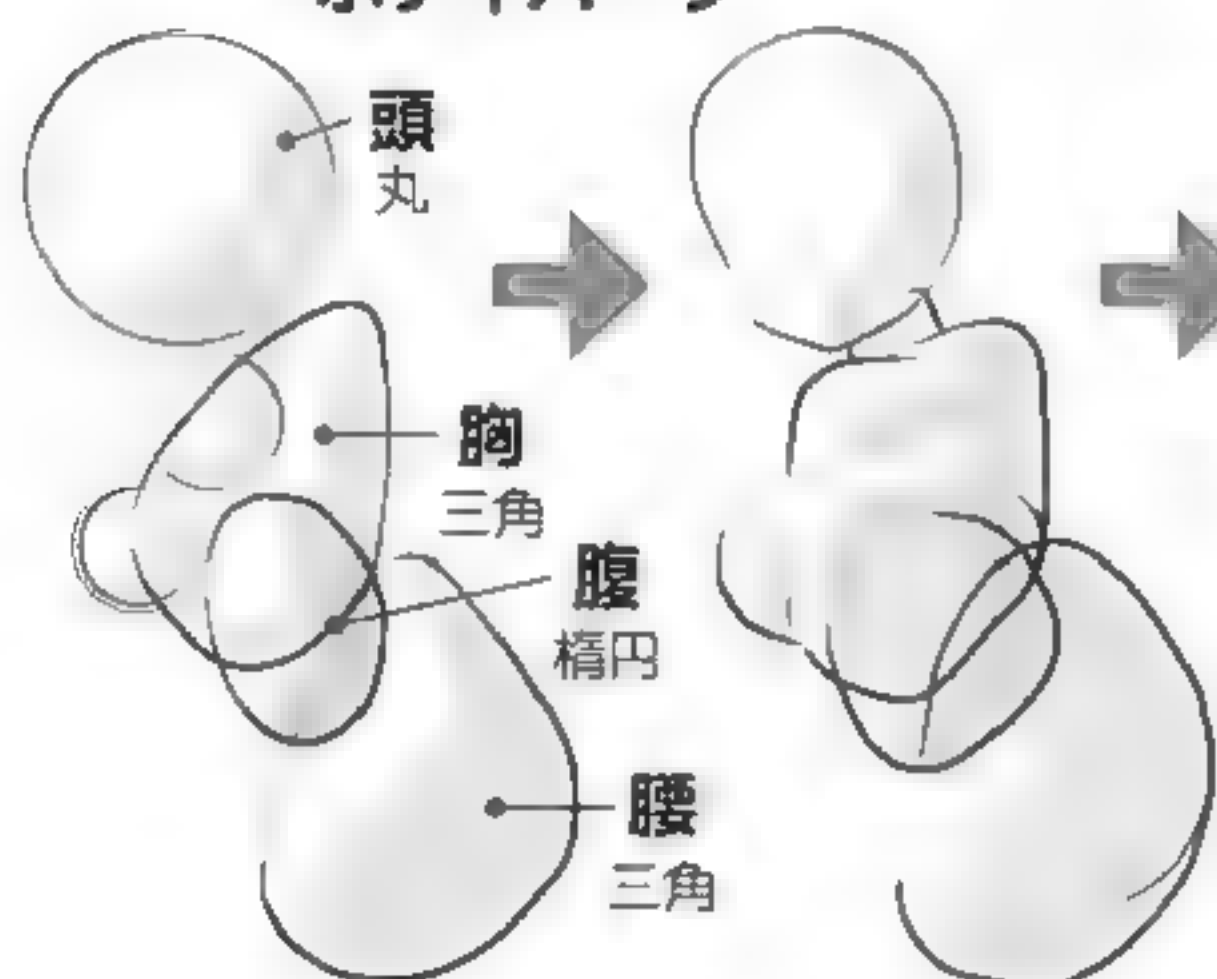
③ 衣服を描く

大体のポーズが決まったら、
衣服がどのようにまとわり
つくかをイメージしながら

たとえば…
スカートはどれ
くらい短くするか？
下着を見せるか？

寝そべりポーズを組み合わせる

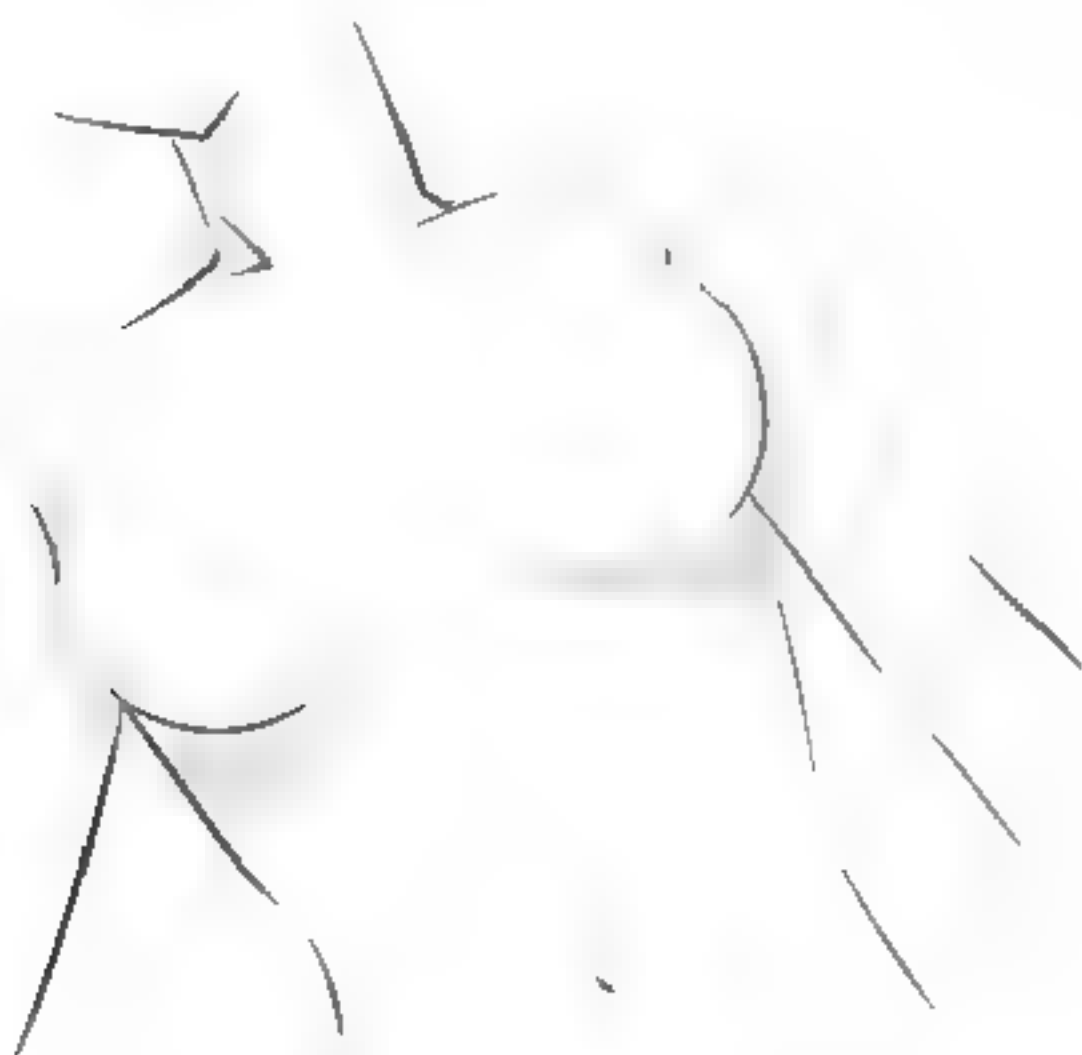
寝ている状態では衣服や髪が立っている状態とは違う方向に流れます。

寝そべりポーズの描き方

ボディパーツを利用して描くコツ

多少でも立体的に考えられるなら、ボディパーツを利用すれば、アオリ・フカンは描きやすくなります。

寝そべりポーズとは言っても何も加工していない状態だと立ち姿のアオリに見えてしまうことがあります。

そこで、寝そべっていることを決定づける証拠としてカゲや物を用います。

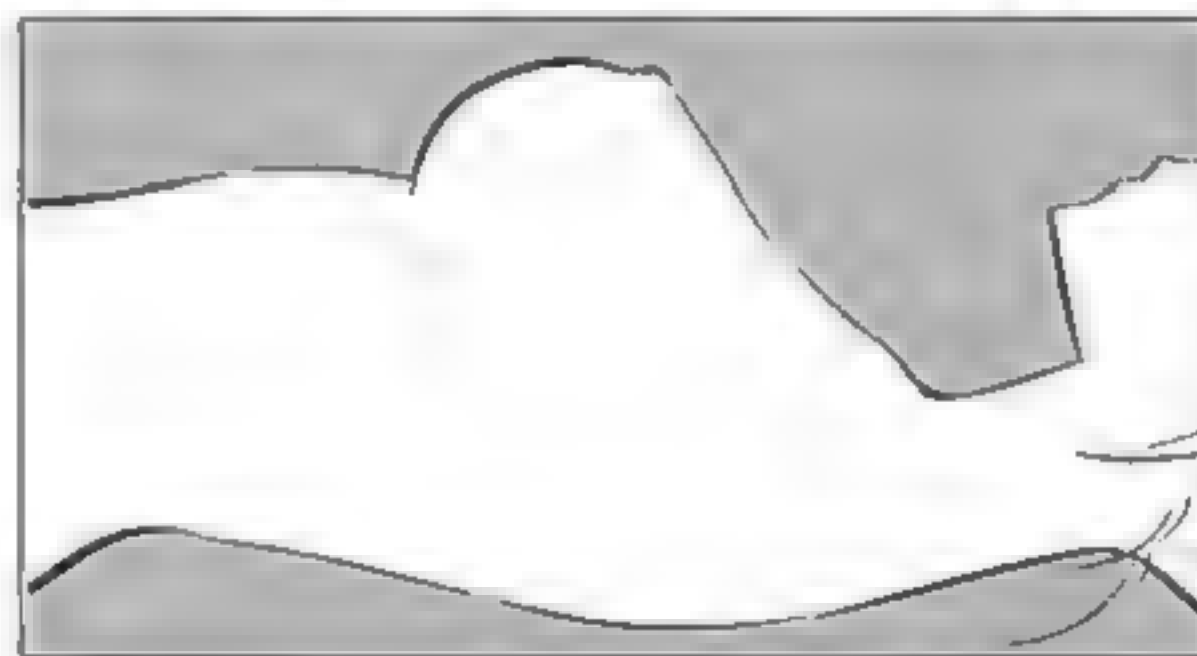
衣服の上からからだのラインを浮き出させるコツ

①からだを描く

衣服のアウトラインを描く際に
衣服とからだのすき間を強調する

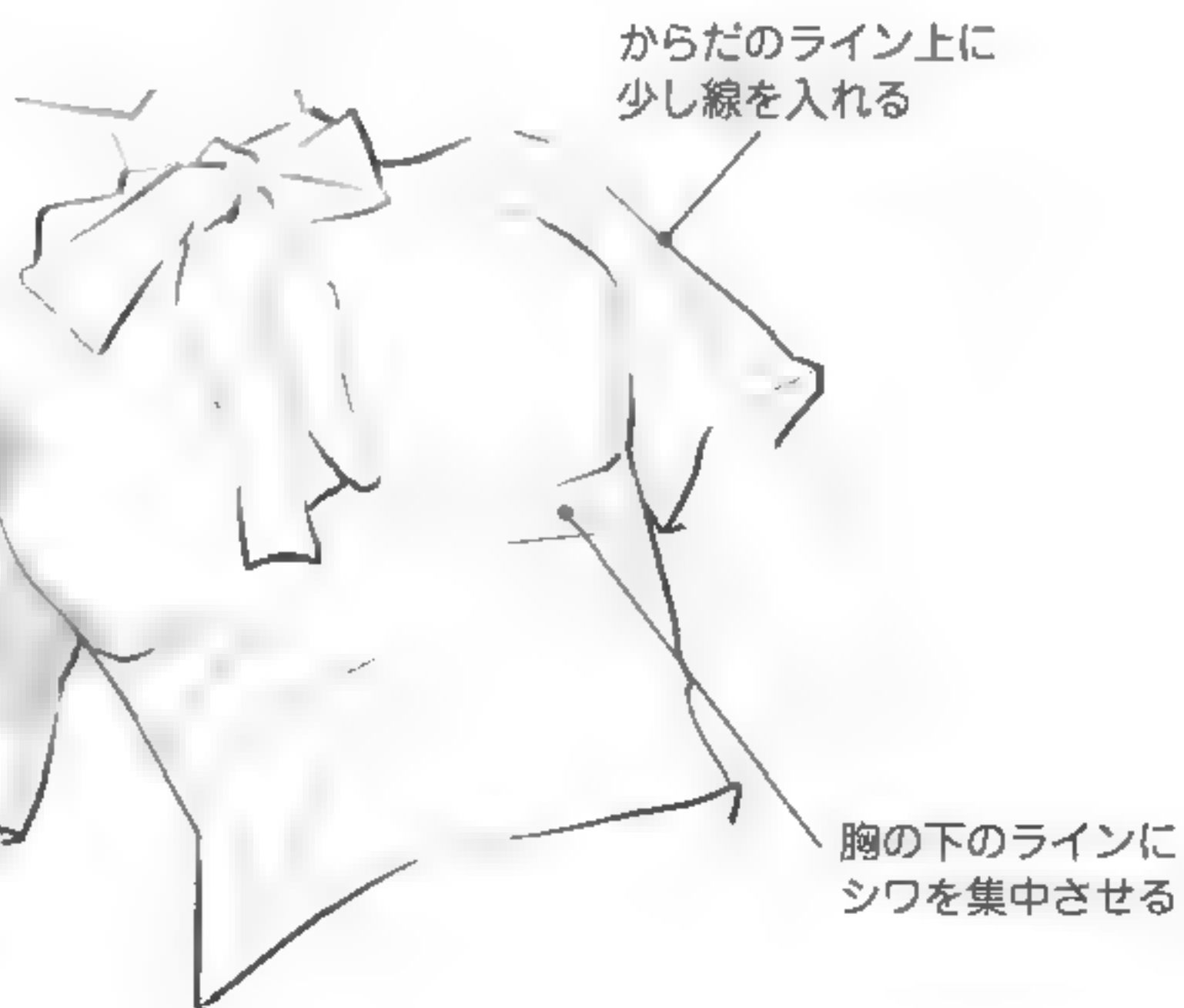
② 先にからだのラインに左右されないものを描く

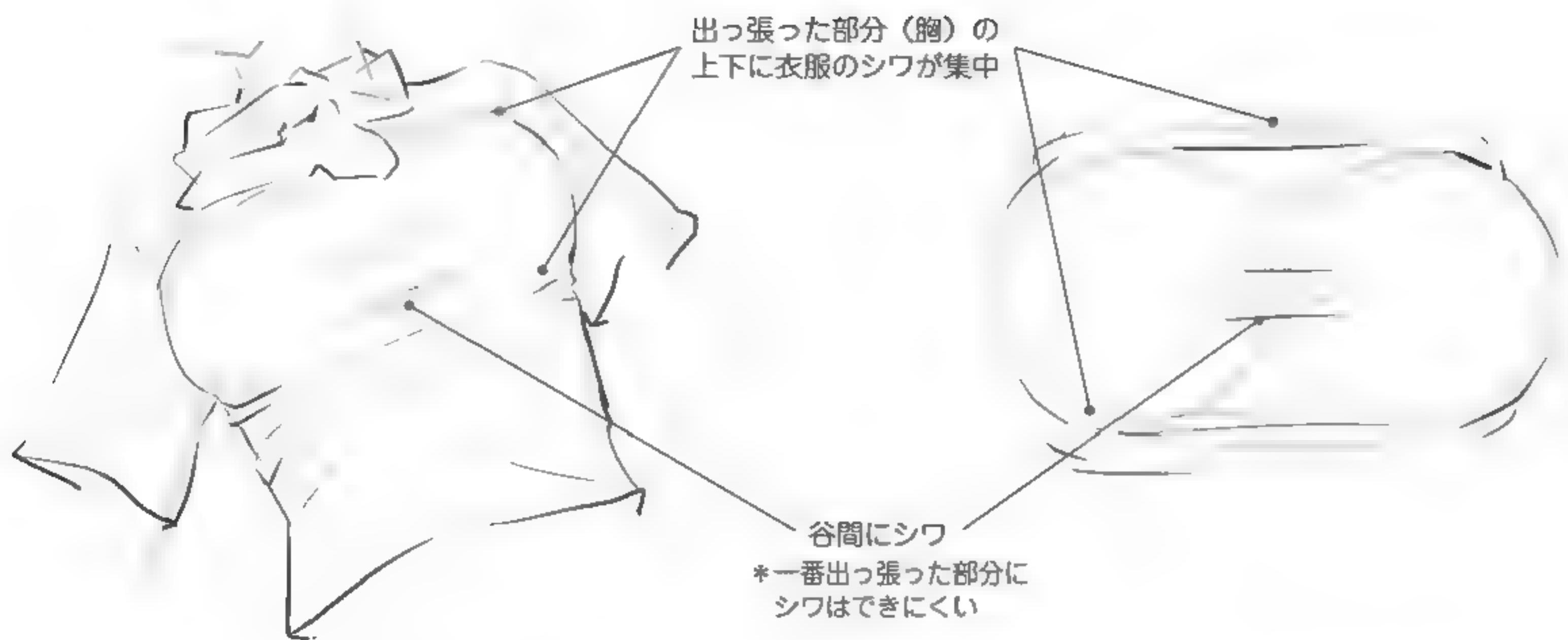
ネクタイなどがあれば谷間に配置、もしくはよけておく
＊折角浮き出させたラインをあとで消すことに
　なるので、障害物をどこに描くかを決めておく

③ 服を着せる

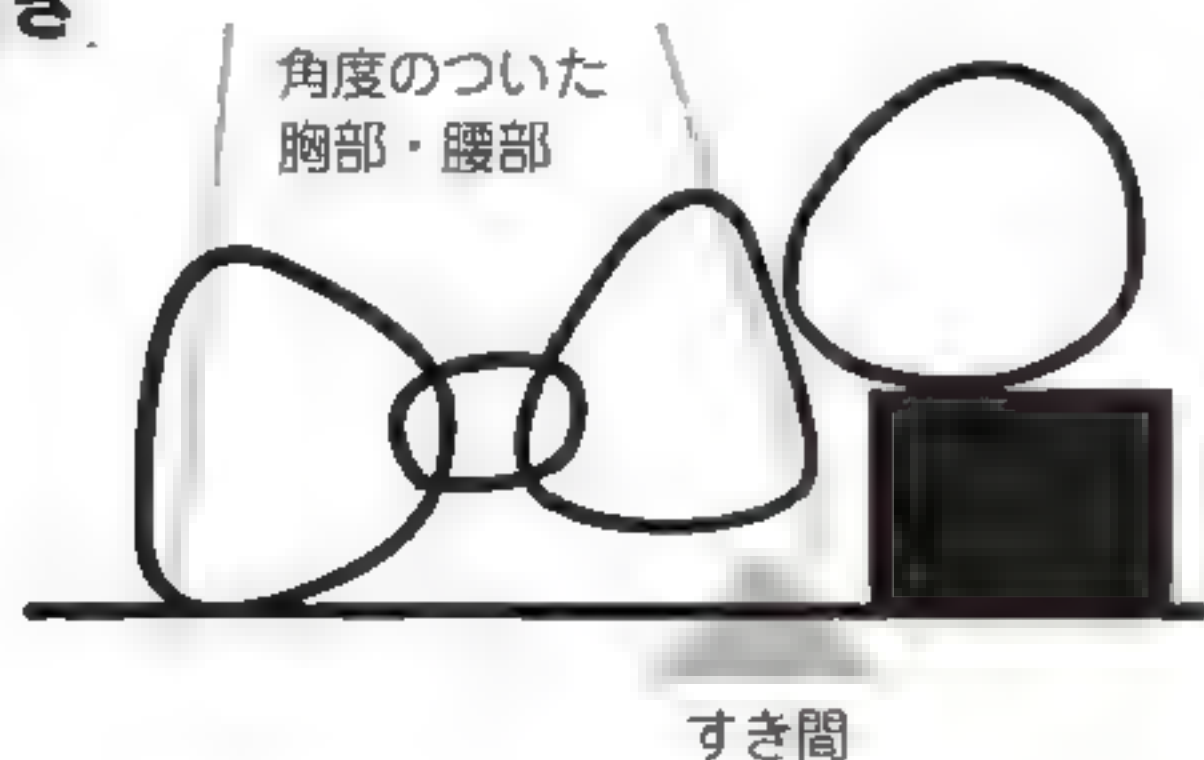
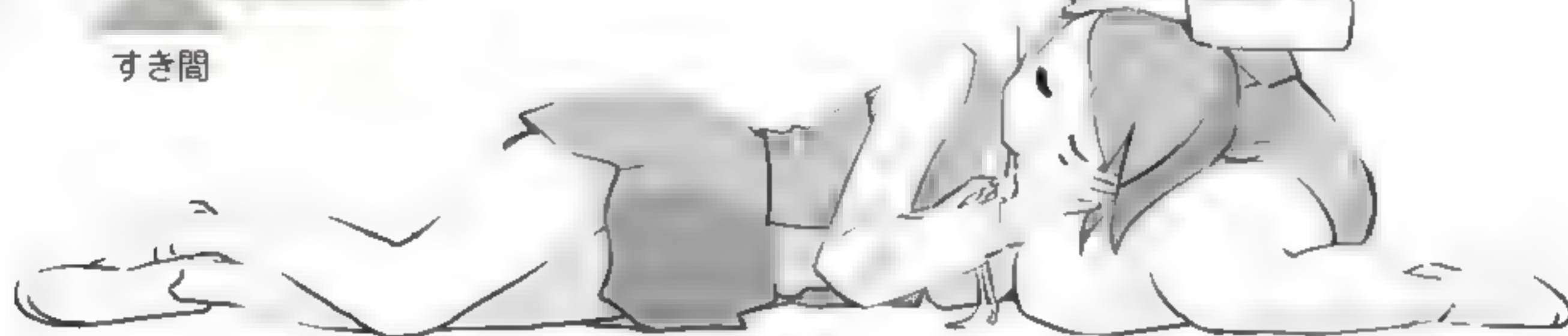
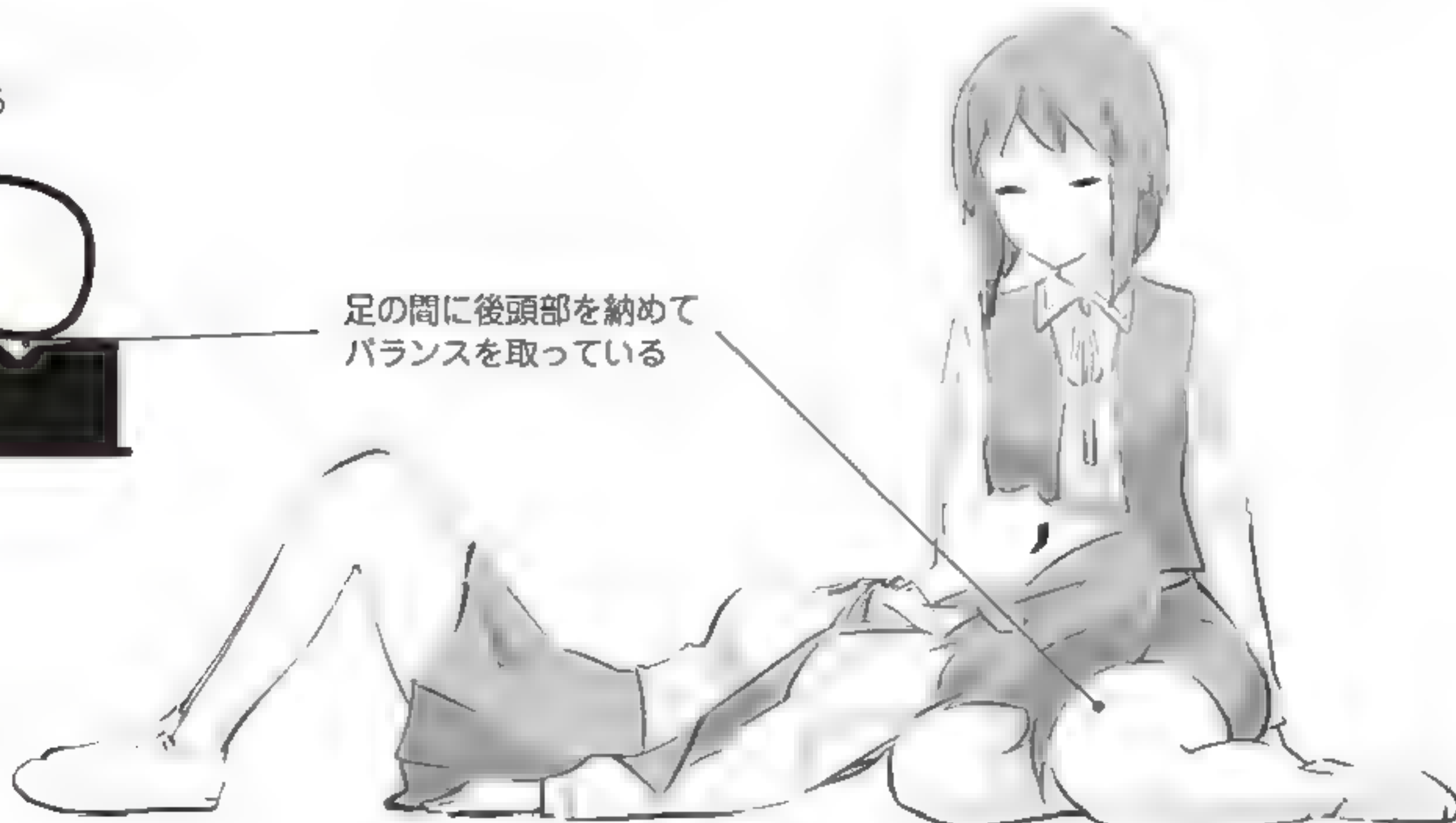
横から見たからだで出っ張りを確認

からだの凹凸がわかりにくくなったら、
一度横向きを考えて、どこが出っ張って
いるか確認しつつ、服の流れを意識しましょう。

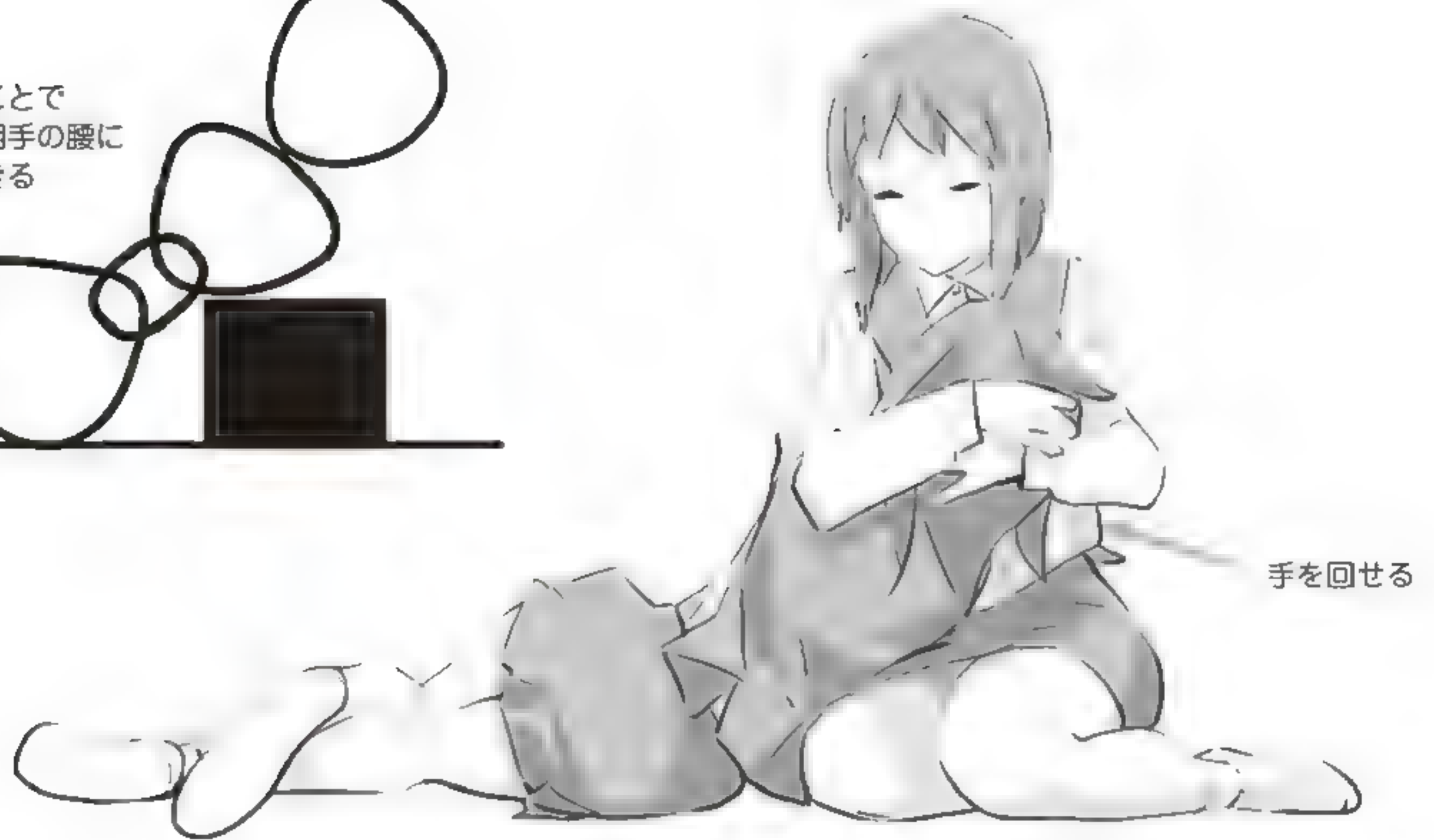
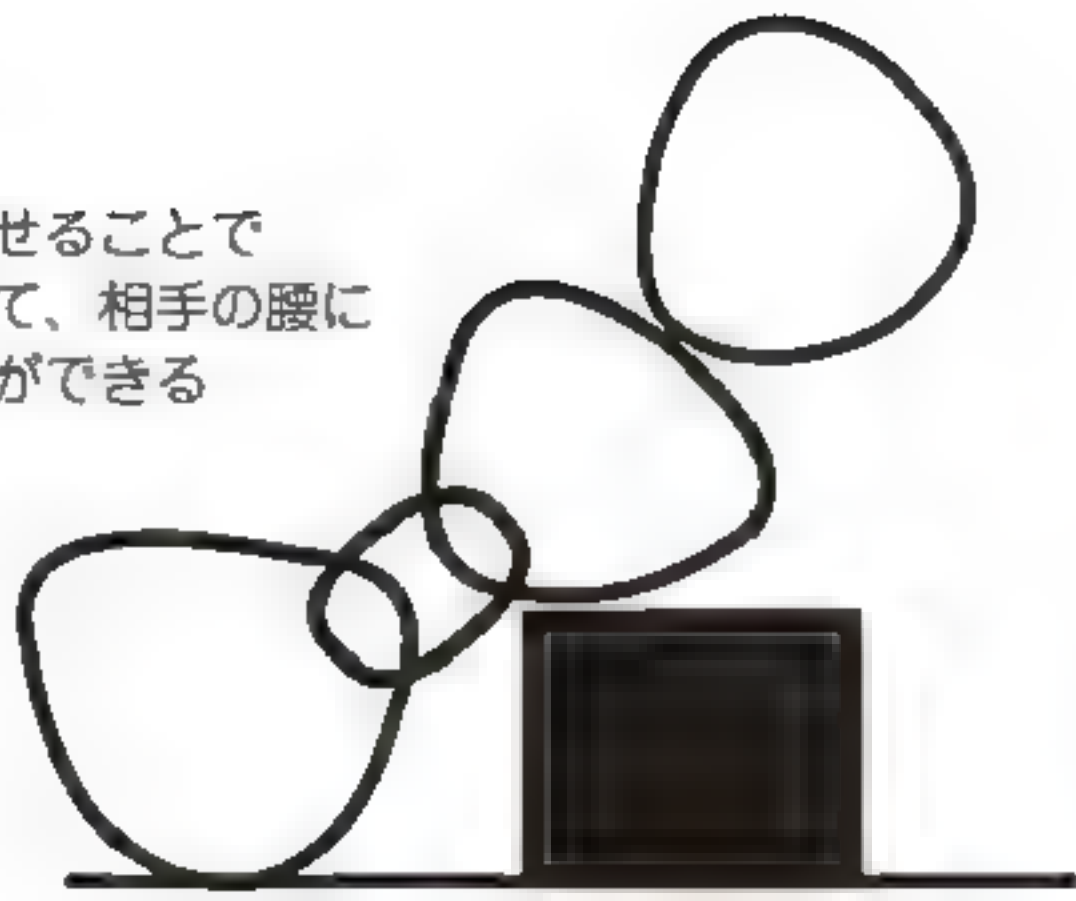
④ シワを描き加えて、完成

からだのライン（出っ張り）を浮き
立たせるには、衣服のシワを描く
部分と、描かない部分の差をつける。
一番出っ張っている部分（胸）には
衣服のシワは入れず、出っ張って
いる部分の根元にシワを寄せる

さらに浮き出させるコツ

衣服をからだに密着させます。

着色でからだのラインを強調する

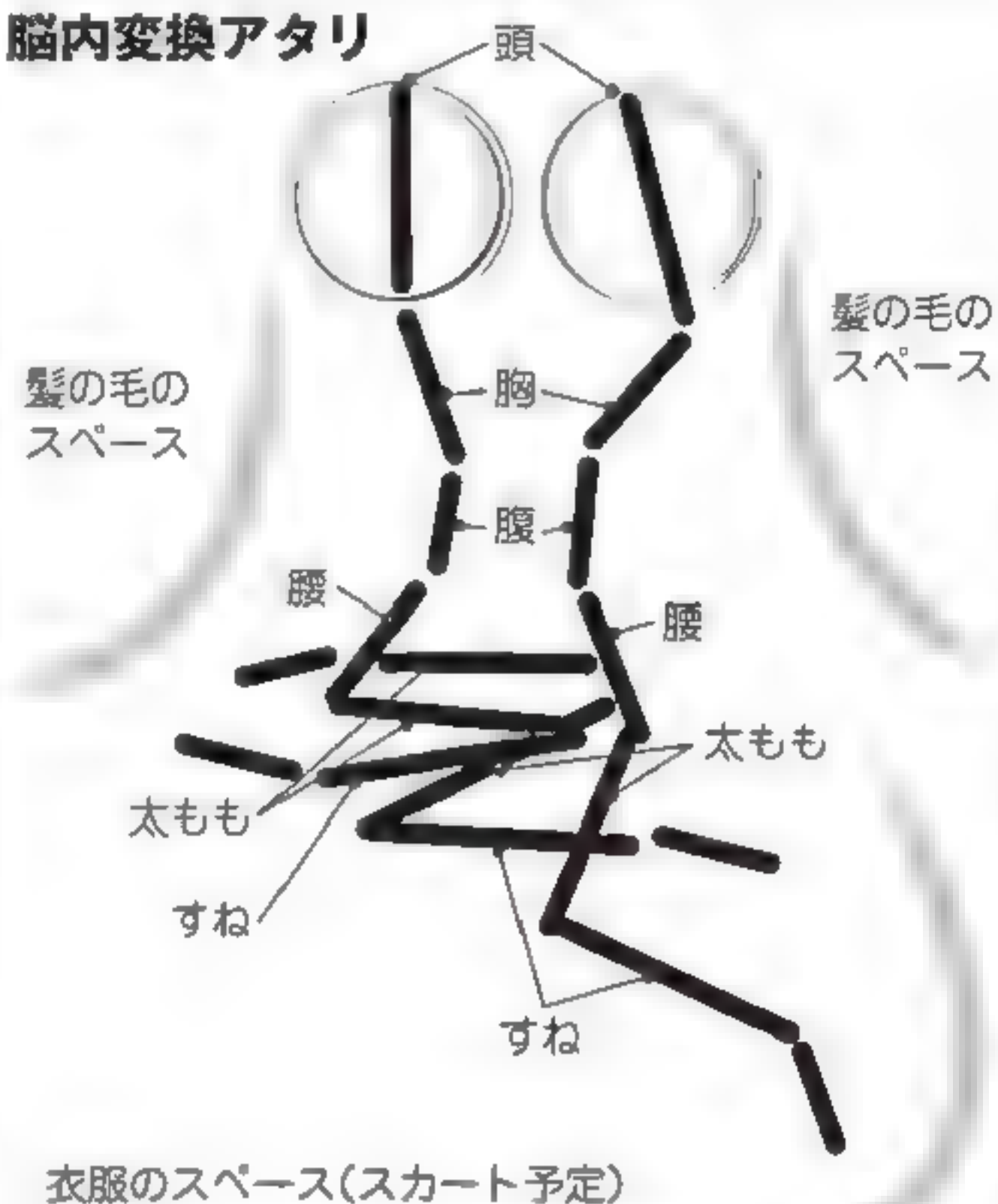
寝そべりポーズと座りポーズで膝枕

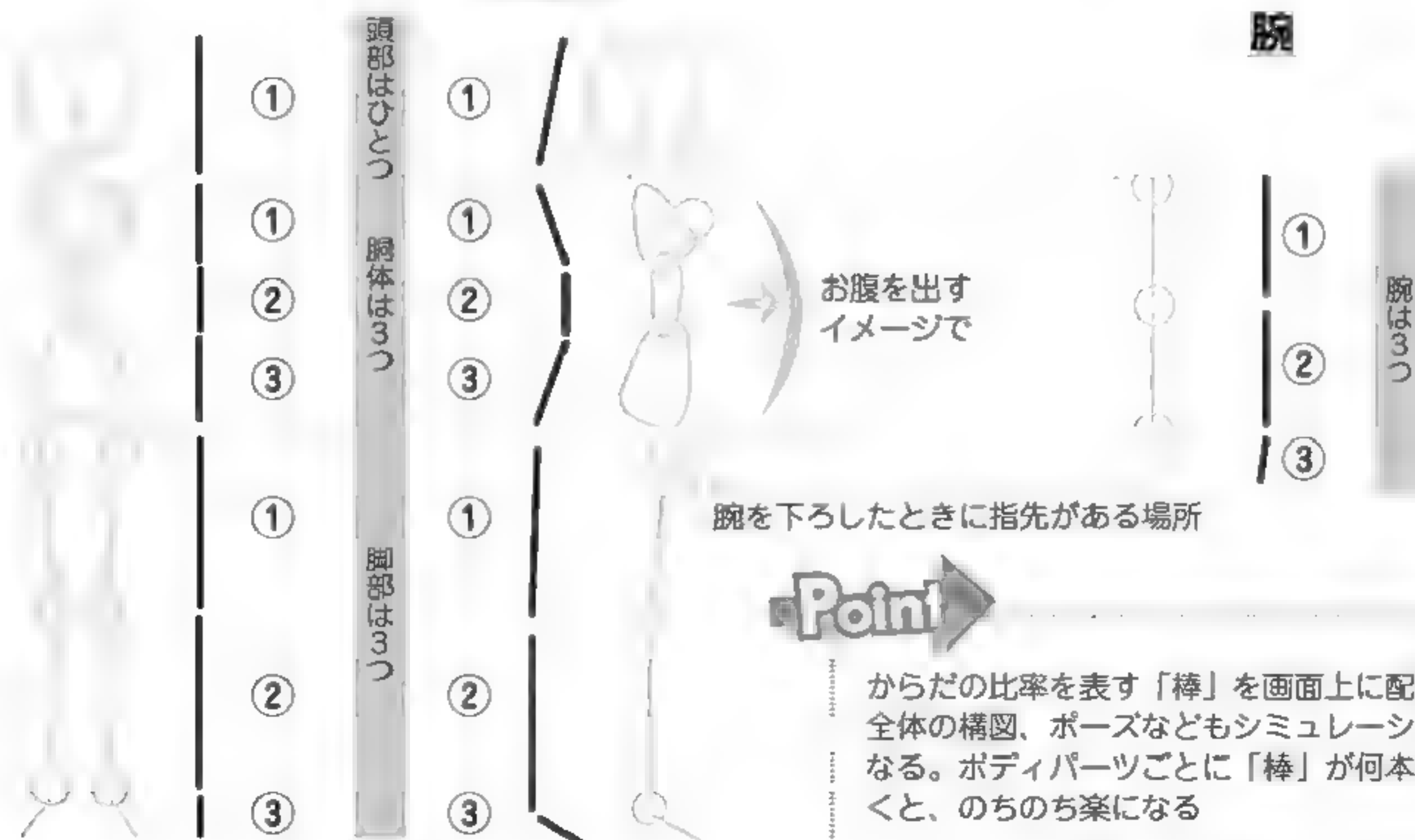
横向き

仰向け

上体起こし

膝に胸部を乗せることで
肩が解放されて、相手の腰に
手を回すことができる
手を回せる
アングルを変えてもふたりの
顔（表情）が見えるようにする

向かい合わせポーズを描こう

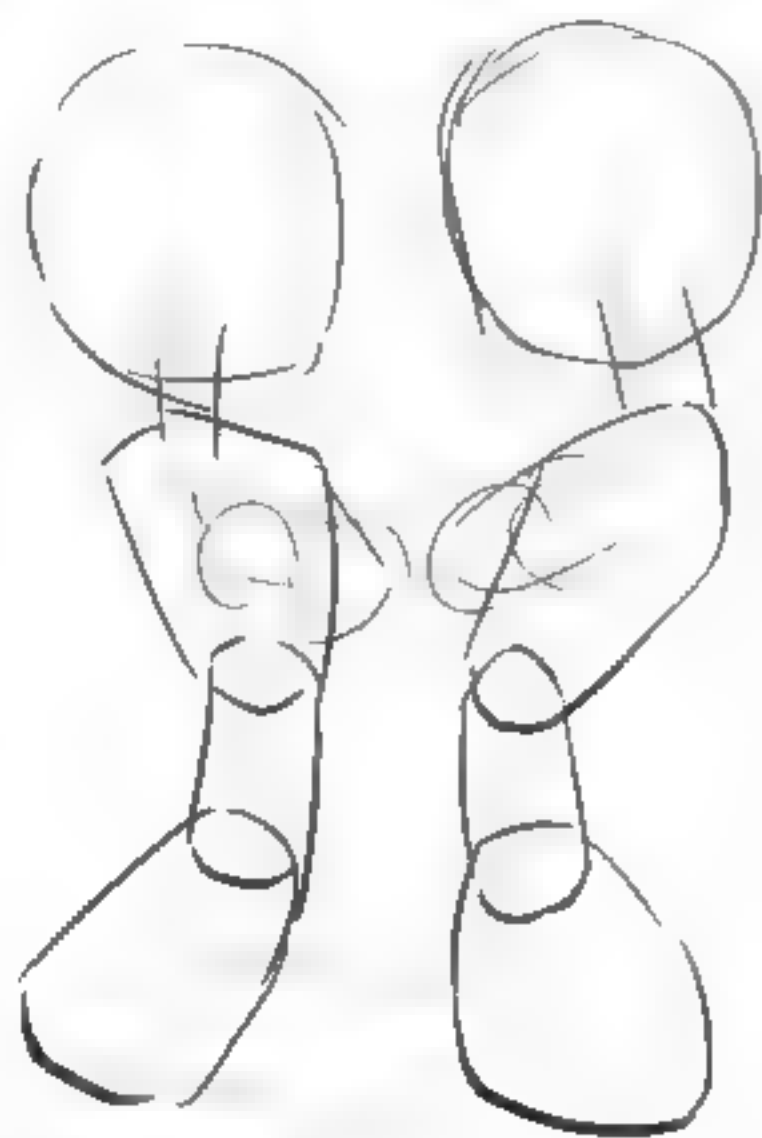
アタリを取る

アタリを取りやすくするための７本の棒

アタリはスペース内に人物を配置するための作業。いきなり「顔」などから描き出すと画面全体に納まらなくなるので、必要な工程となる

これが…

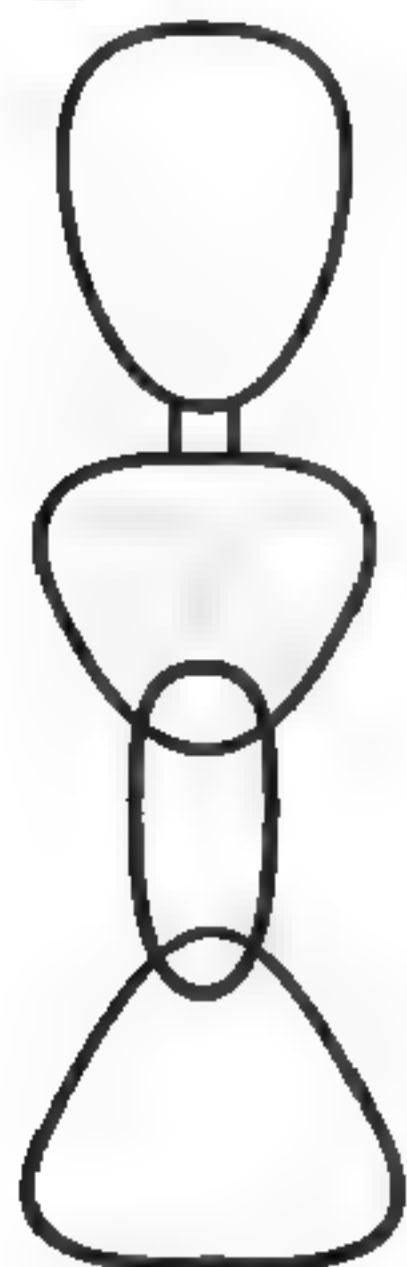
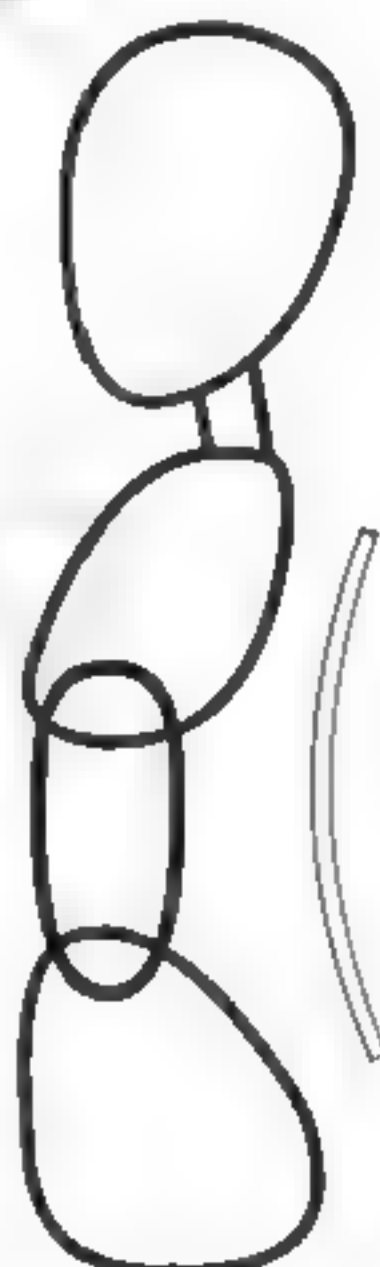
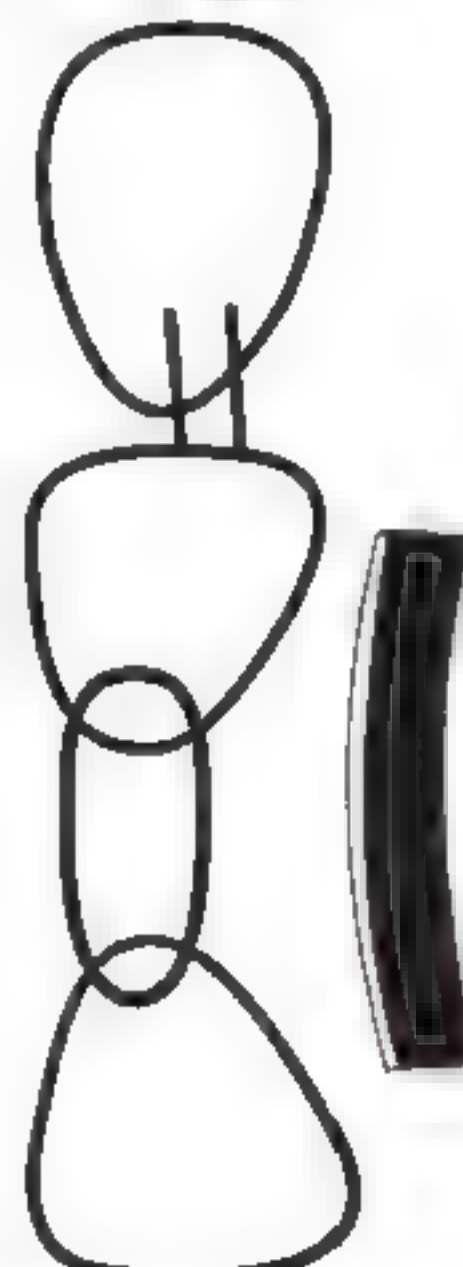
自分の頭の中で右図のように脳内変換できていればOK

Point

からだの比率を表す「棒」を画面上に配置することで全体の構図、ポーズなどもシミュレーションしやすくなる。ボディパーツごとに「棒」が何本かを覚えておくと、のちのち楽になる

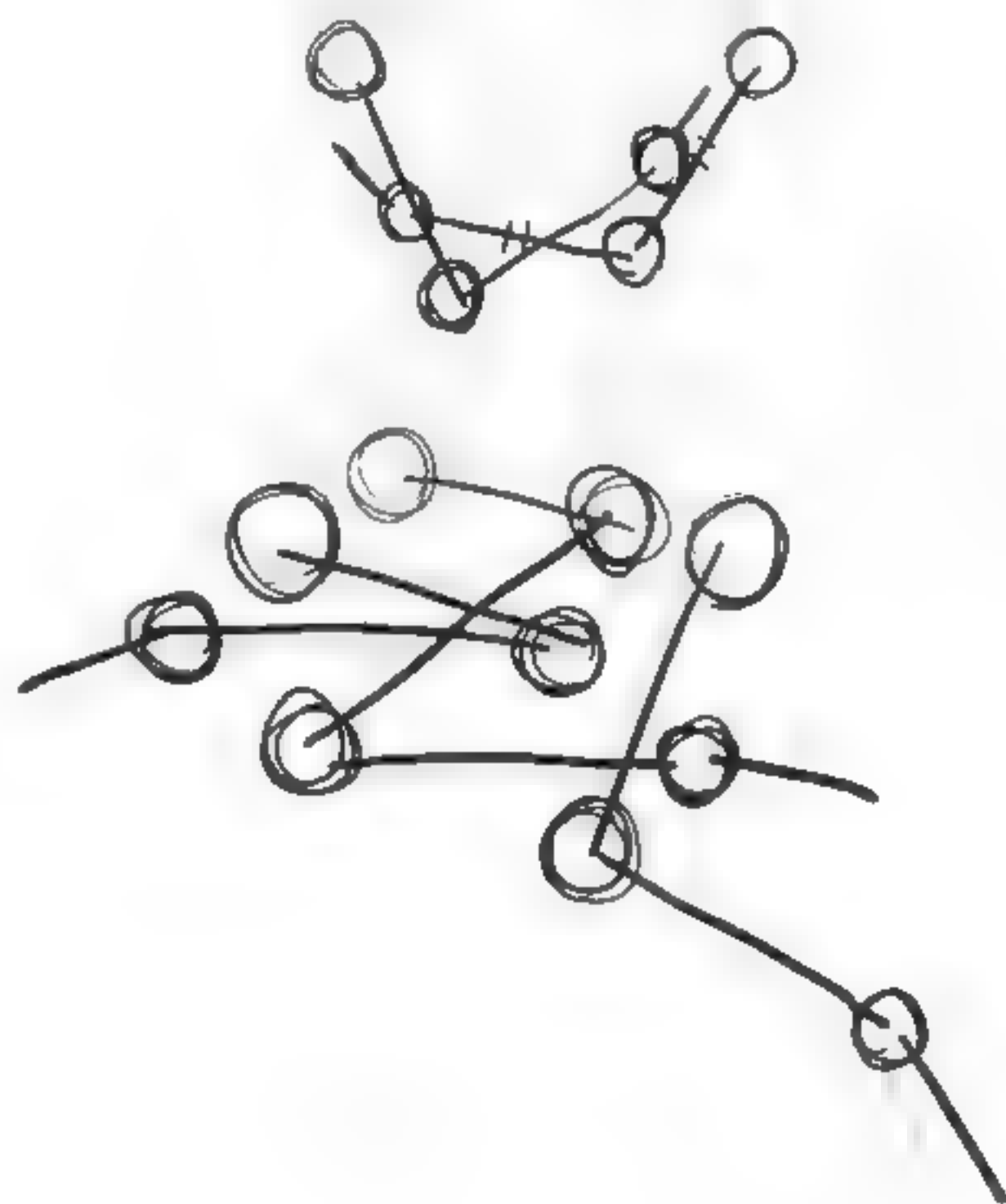
大ざっぱな肉づけをする

アタリの次は大ざっぱに肉づけをしていく。この段階では顔の向きや、腕、脚などは描かない。頭に描いた理想のポーズをより効果的に見せられるふたりの距離感を演出していこう！

顔、胸、お腹、腰の角度を効果的に使おう！

＊この肉づけも何度も描き替えるつもりでいこう

ざっくりと描く肉づけボディパーツ

胸と腰はおにぎり型。お腹は細長い楕円。前方に対して弓なりに反っていることを意識しよう

手足の位置を決める

手足のアタリと大ざっぱな肉づけを行います。

手の位置はこの段階で決めよう

上腕と前腕の長さはほぼ同じなので、
肩（出発点）と手先（終着点）を
決めたら肘の位置は自然と決まる

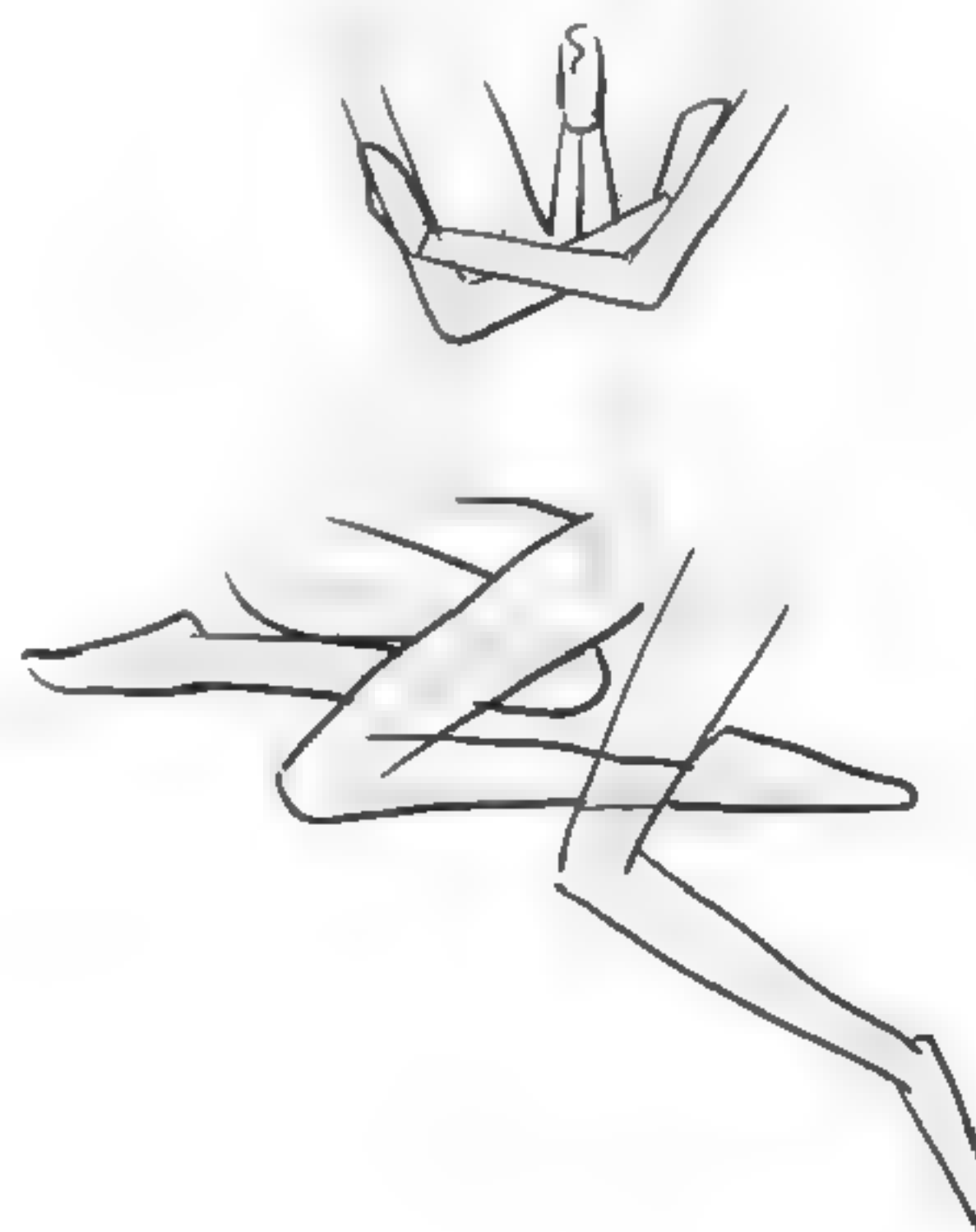
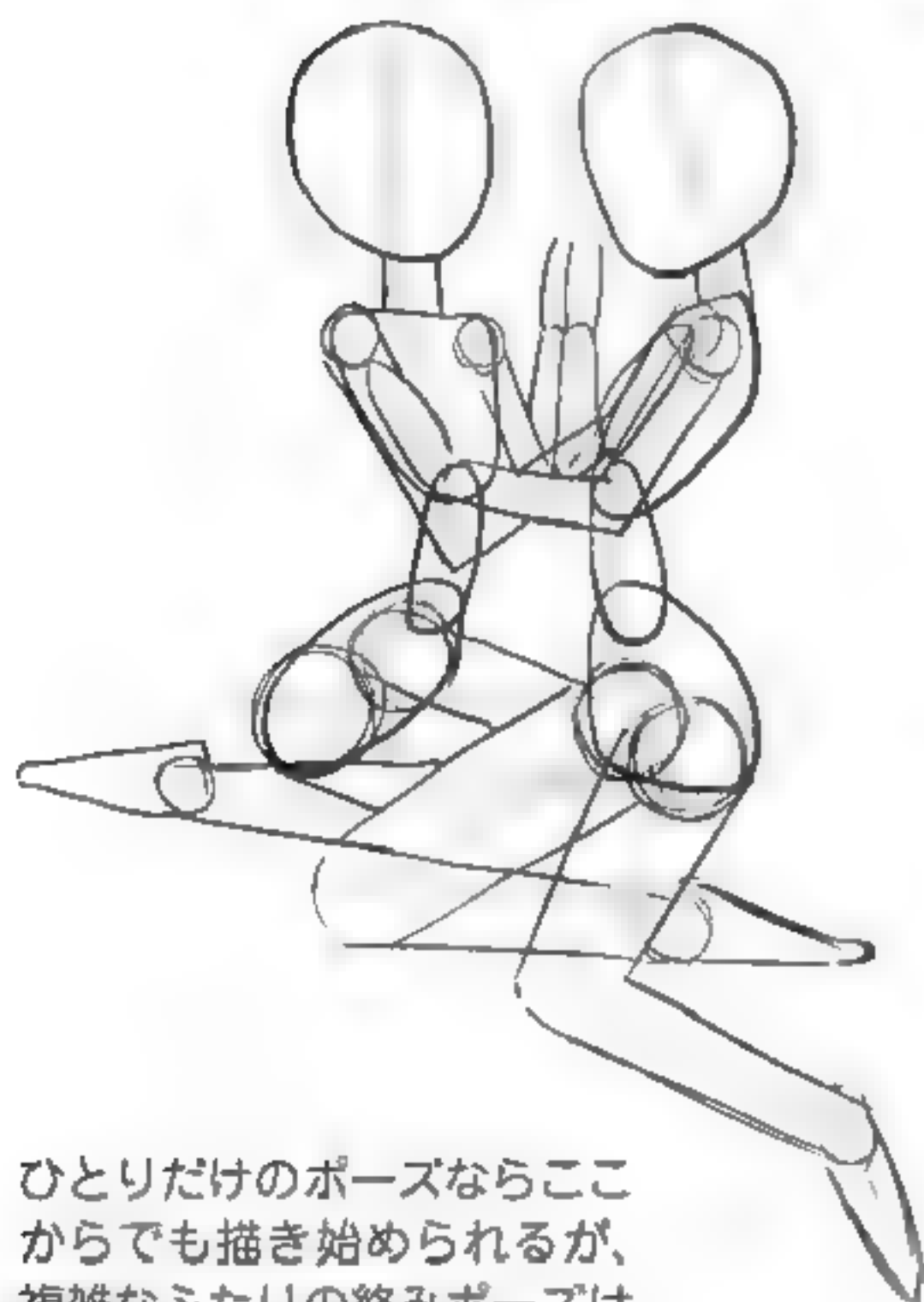
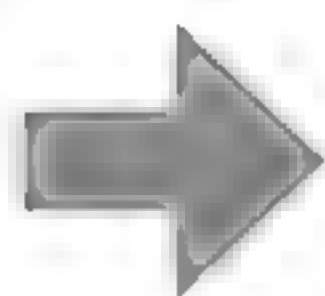
＊手の位置によってはからだの
位置、向きも微妙に違ってくる
こともある。効果的ならば
どんどん変えていこう

脚は相手に絡ませない場合、
脚のつけ根（出発点）と膝（中間点）を
決めてから、足先（終着点）を探ろう

手足を肉づけしていく

手足のアタリに使った棒を中心にして
均等な太さ、脚の場合には根元を
太くして肉づけしていこう

＊この段階で足の重なり方、
すき間から見える情報に注意

理想のしぐさが実現できるように、脚の
位置、腰の位置を調整していこう

肉づけして人物ラフを描く

髪と衣服をデザインする

髪

ひとりだけならどのような髪型でも良いが、ふたりともなればそこにはバランスが必要

髪の印象を分ける
（一方の髪は次ページで
一方の衣服に合わせている）

その他のパターン

髪型の印象を同じにする

ふたりともスーパーロングヘアに

同じ環境（この場合は風）の流れに乗せる

ふたりの髪の長さを揃えても良い

髪の広がりの印象

服装を決める際の決め手

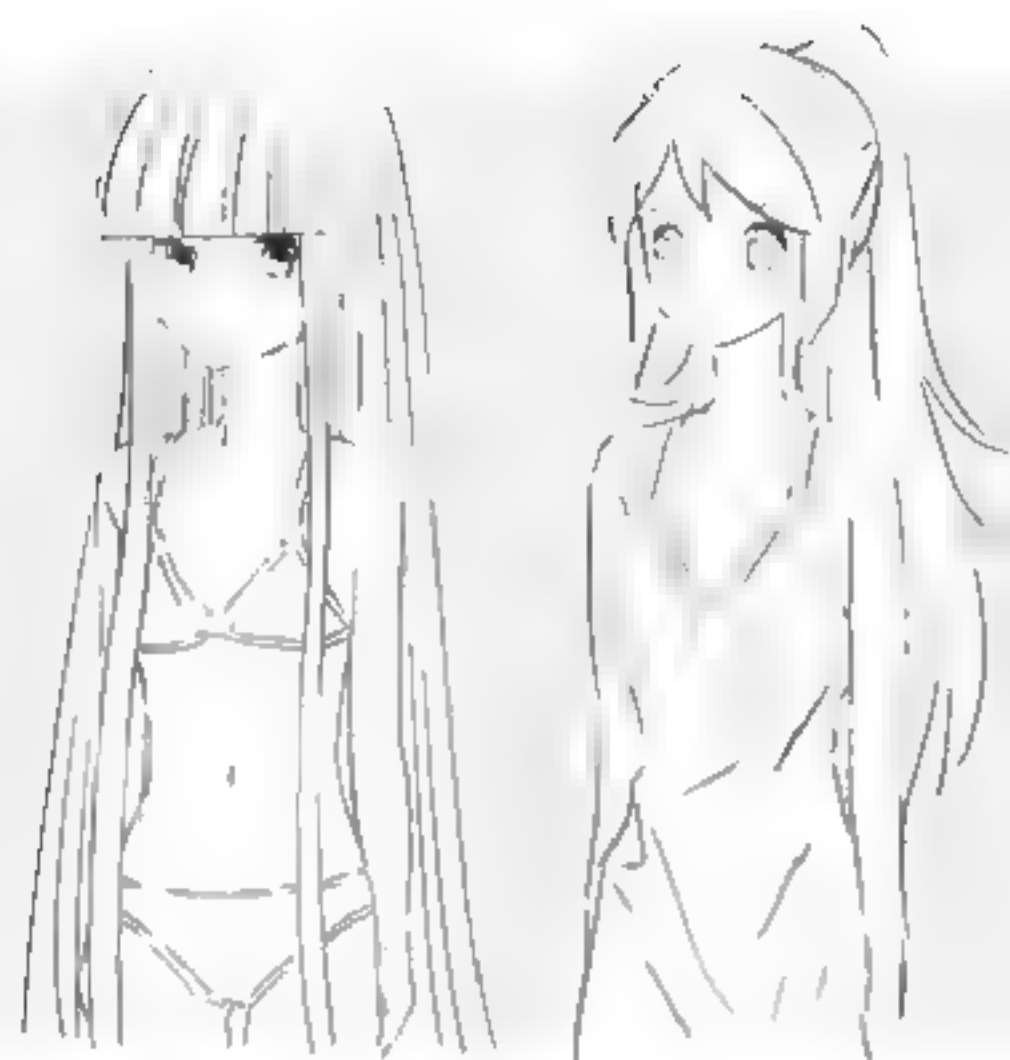
向こう側のキャラの髪の広がりと
対になる印象が手前のキャラに
欲しいところ

その印象を衣服に求める

よって裾の広いワンピースに決定

服装に特徴を持たせる際の決め手

さらに放射状に広がる髪の毛の流れに
合わせるべく、ワンピースの裾のひだも
放射状にする

服

髪とワンピースの裾によって
構図の大部分がデザインされて
いるので、服装はシンプルに

ラフの完成

下描きから完成

下描き

下描き以前にアタリをしっかり取ることによって、下描きがスムーズに描けるようになる

線画完成

下描きにペン入れして着色前の線画が完成

完成図は 113 ページ！

Point

- 決して一度で決めようとは考えない
- アタリの段階で何度も何度も描き替える覚悟を持つ
- 描き直すのは当たり前、「急がば回れ」！

第4章
もっと萌える ふたりポーズを描こう

いろいろなふたりポーズが描けるようになったら
「萌え」を意識して、さらに練習してみましょう。
自分が萌えるポイントなどを盛り込みつつ、
さらに完成度の高いイラストを目指します。

萌えるふたりポーズを描く前に

ここからは、「萌え」を意識した絡みポーズを練習してみましょう。その前に、ふたりポーズを描くときの基本ルールを押さえておきましょう。

1. 頭の大きさを同じにする

当たり前のことですが、これが意外にも難しいので、
同じ大きさのキャラクターを描くことを意識しましょう。

デジタルの場合は、レイヤーを分けておいて
あとから調整できるようにしておこう

頭の大きさが揃っていれば
からだの大きさも自然と揃う

顔の傾きが違っても、
頭の大きさは変わらない

2. 立っている位置を同じにする

頭から描き始めると、立っている地面がずれてくることがあります。
アタリの時点で地面の線を引き、ふたりとも地についているようにします。

3.ふたりの前後の立ち位置を統一する

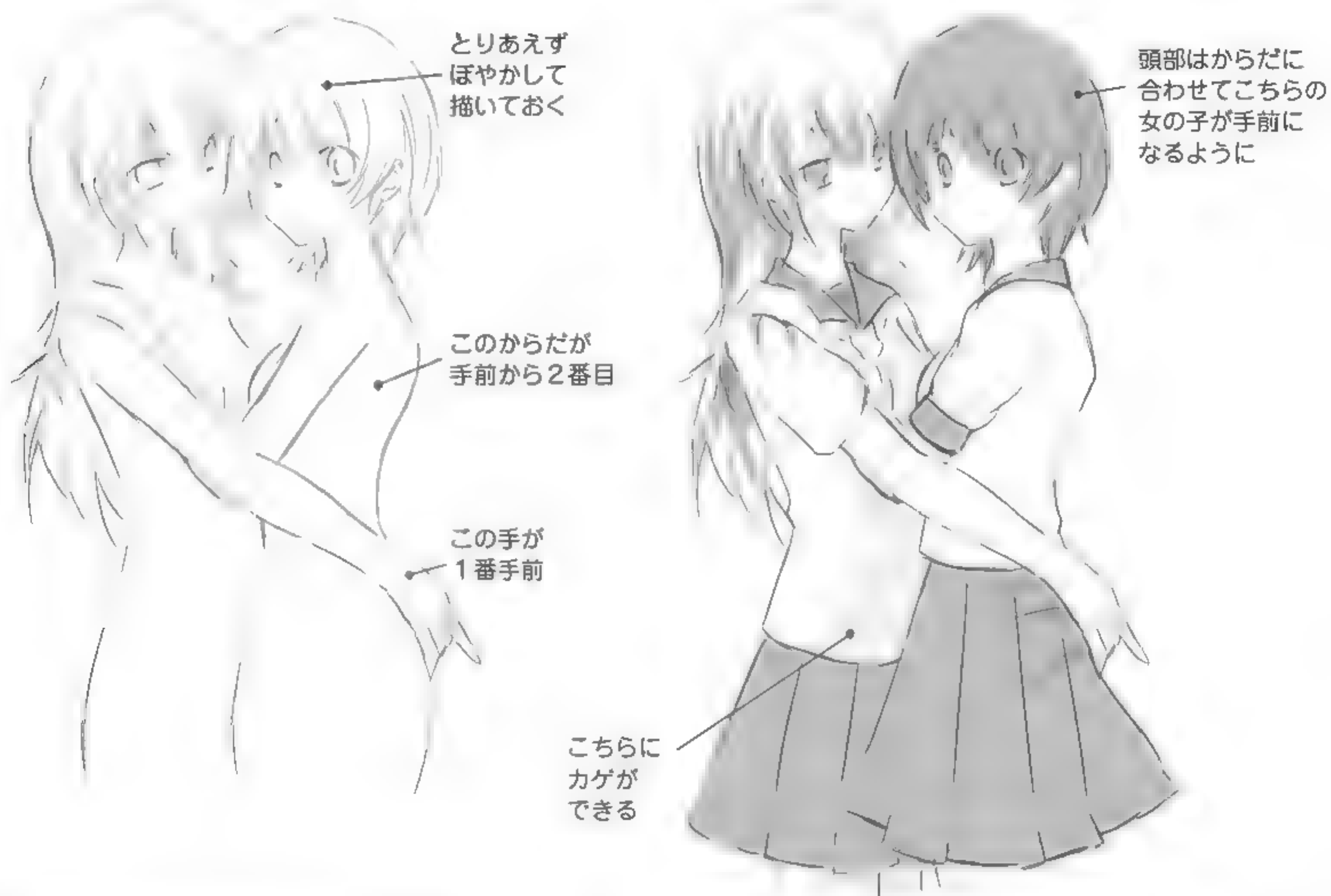
キャラが前後になっている場合は、お互いに見える部分、見えない部分が統一されているようにします。後ろのキャラの見えてはいけない部分が見えたり……なんてことがないようにしましょう。

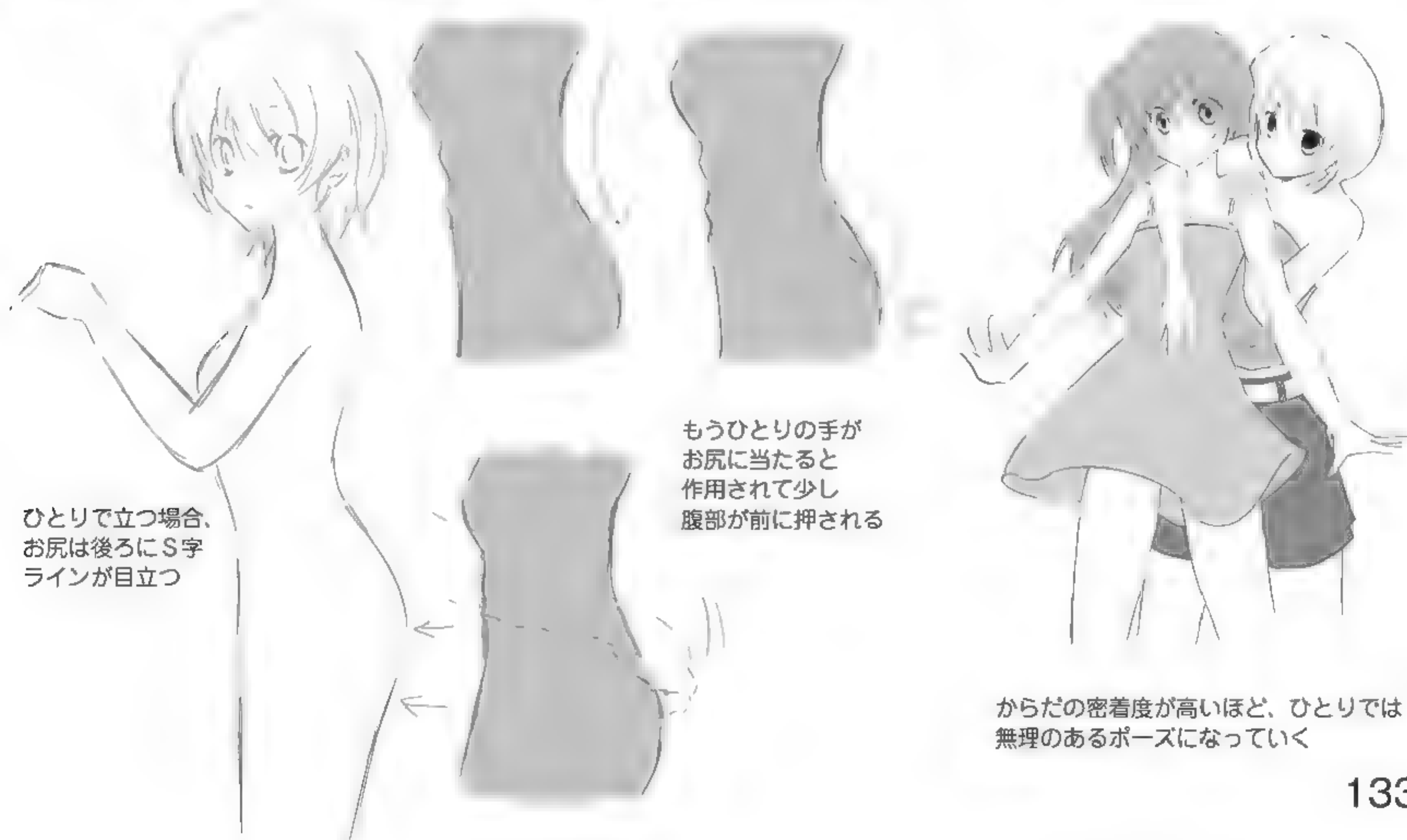
とりあえず
ぼやかして
描いておく

このからだが
手前から2番目

この手が
1番手前

頭部はからだに
合わせてこちらの
女の子が手前に
なるように

こちらに
カゲが
できる

4.作用し合うと、ひとりでは取れないポーズになる

ふたりキャラクターの絡み部分は、お互いが作用し合っているので、ひとりポーズだと不自然になります。逆に、そういうポーズこそが、ふたりイラストの魅力にもなります。

萌えるふたりポーズを描く

萌え独特の4つのポイント

萌えイラストとして完成度を上げる場合、イラスト独自の表現方法を使って萌えを表現します。

1 目線を絡める

萌えイラストで一番重要な部位は目と言っても過言ではありません。
その視線をどこに向けるか……関係性、イラストのテーマによって変わります。

目を合わせてふたりの世界を演出！

カメラ目線で読者を意識！

2 重力はほとんど考えない

萌え美少女は羽のように軽いので、たとえ抱きついたポーズでも
重さはあまり感じません。ふんわり柔らかい手を描きます。

3 ふたりを魅せる風の向き

ふたりポーズを邪魔しない風の向きを考えます。

基本的には、正面から
見えない風が吹くイメージ

どちらかの顔とからだが
見えなくなるのはNG

4 萌える身長差

本書では基本的に同じ身長の女の子のふたりポーズに設定していますが、
身長が変わる場合には、描くときにいろいろと注意が必要です。

それぞれ次ページから詳しく見ていきます。

1 目線を絡める

向かい合わせ以外では、平面上で実際に目が合うということは不可能ですが、それっぽく目線を合わせることで絡ませることができます。目線を絡ませると、ふたりの親密度は一気に上がります。

簡単な目線の絡ませ方は、直線上に目線を揃えること

① まずひとり分、キャラクターのラフを描く

② 目線を視線の先まで直線で伸ばす

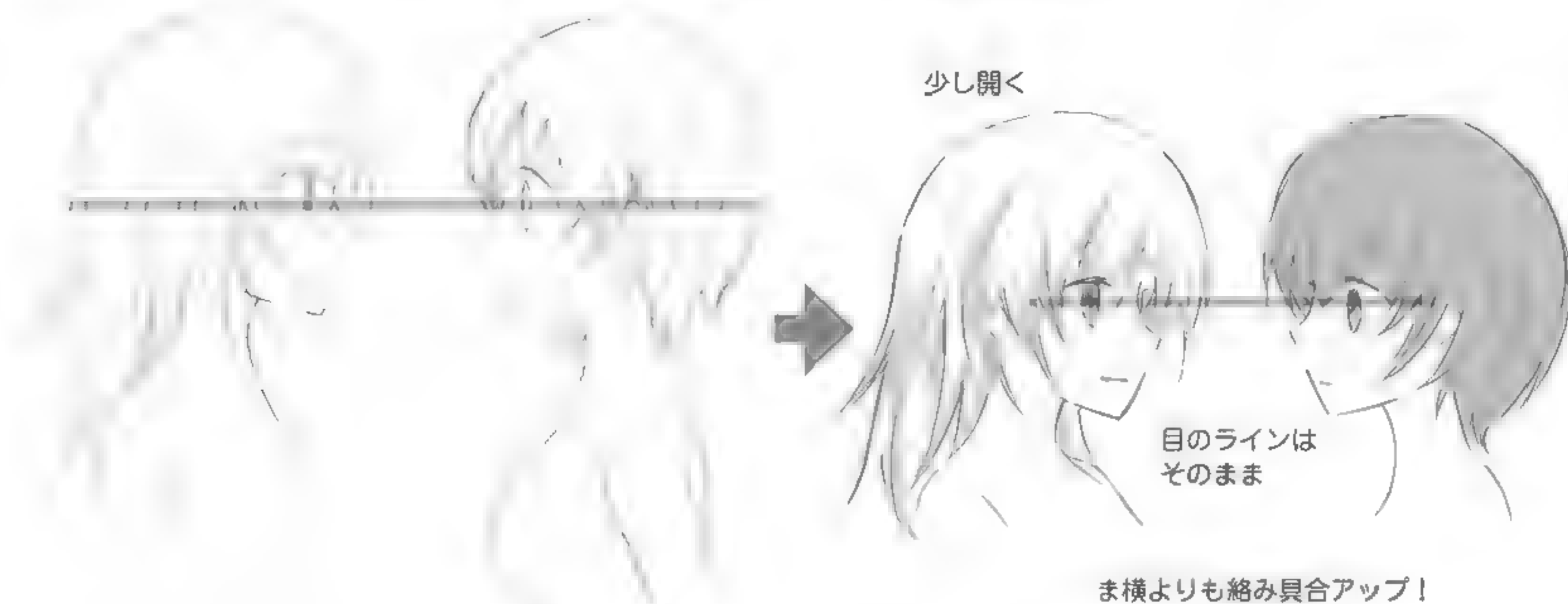
③ 目線を基準にもうひとりのアタリを取る

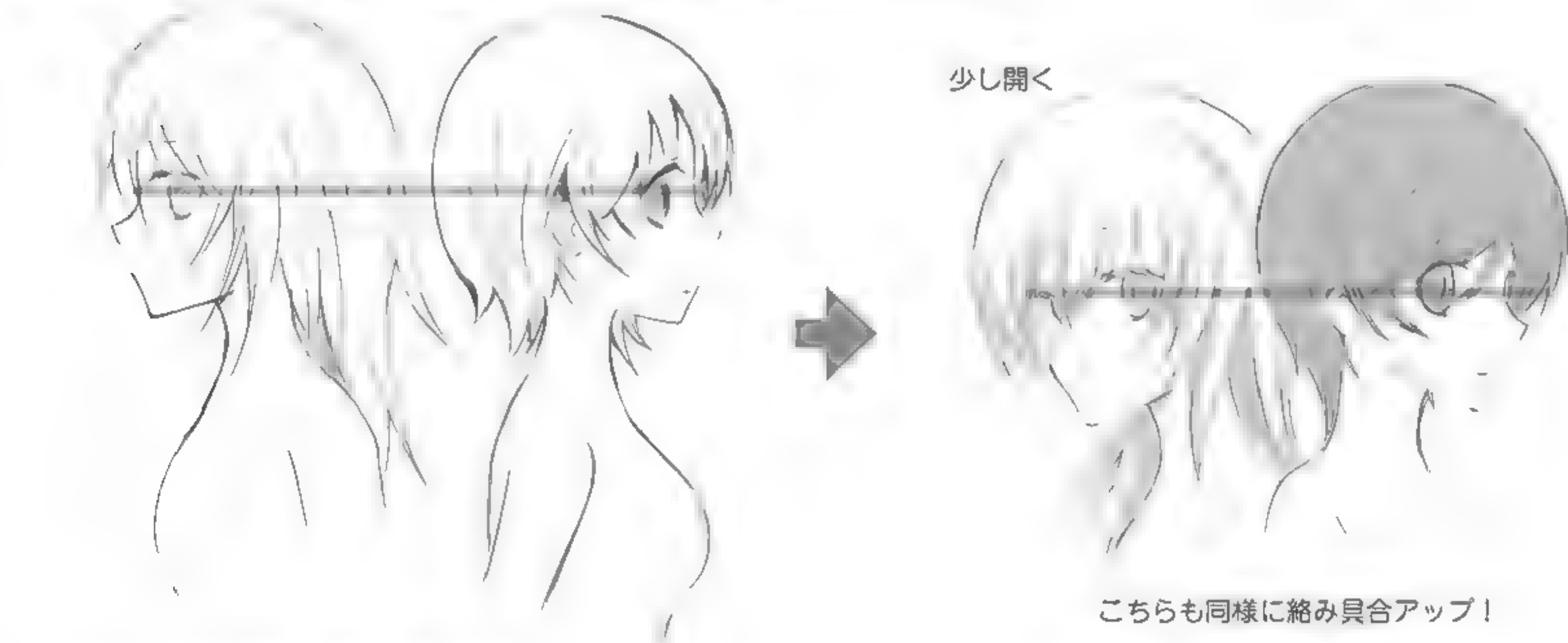
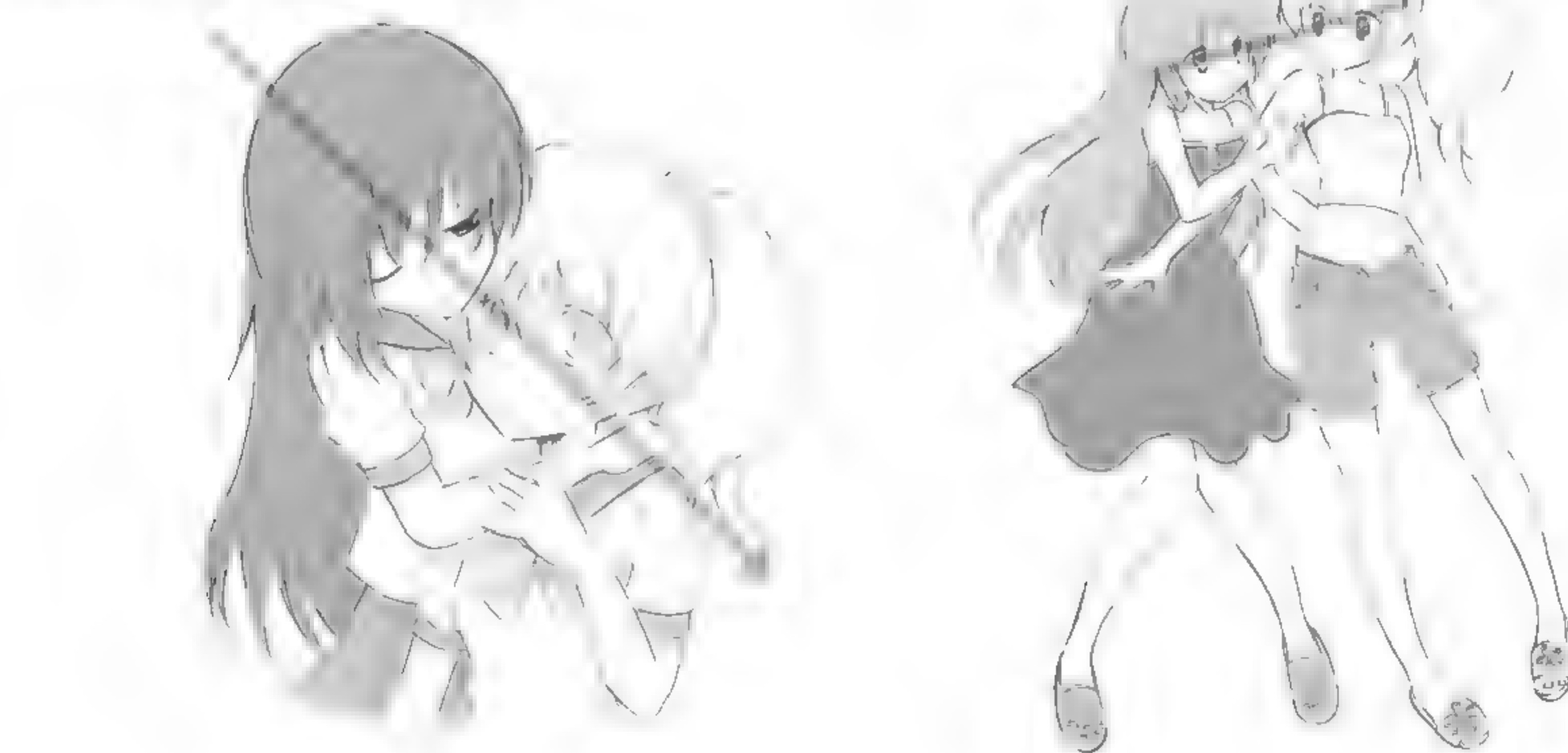
④ そのラインを基準にしてもうひとりの目を描く

Point

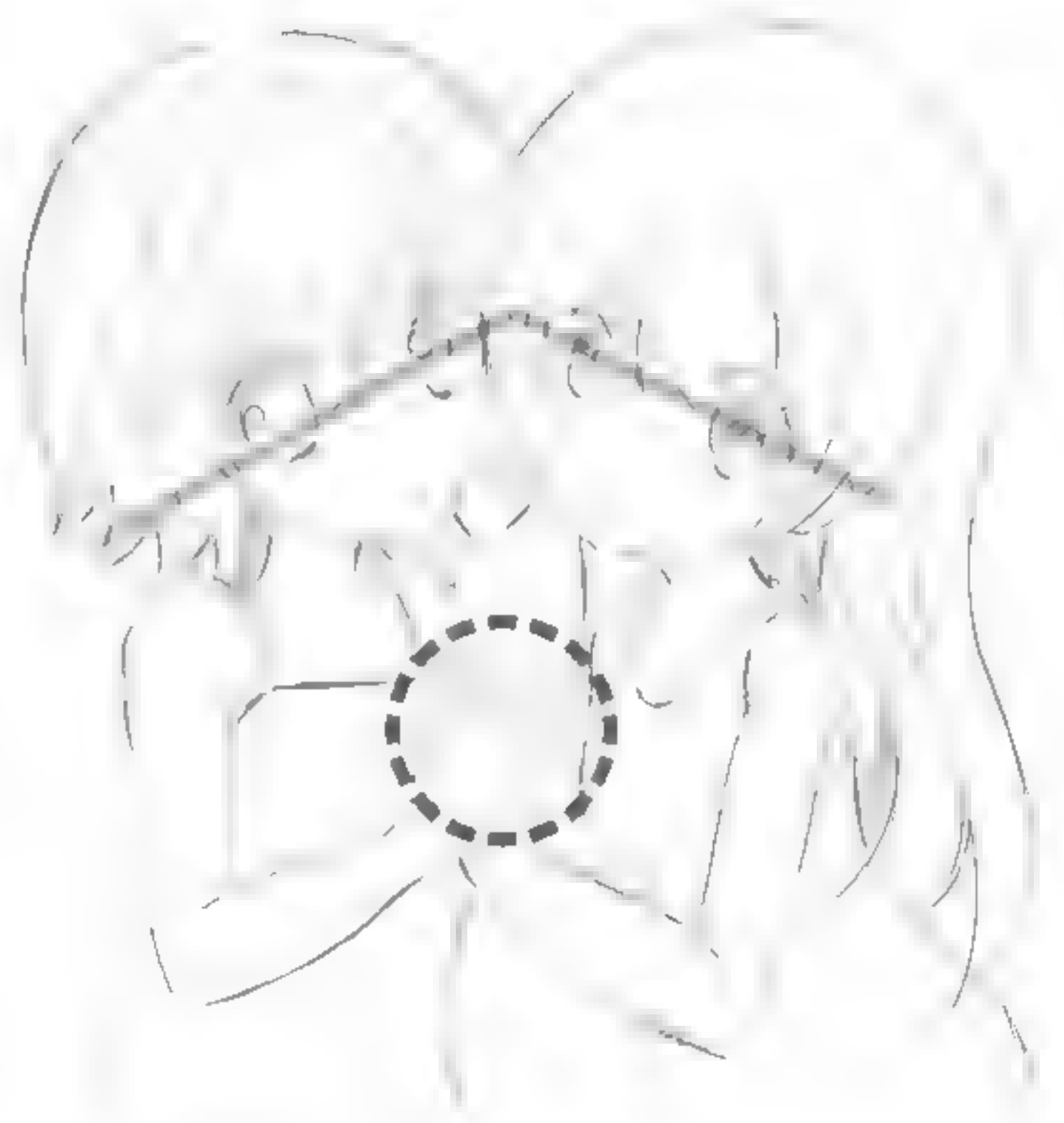
離れていても目が絡んでいる

向かい合わせ

一番簡単に目を合わせられますが、それよりも少し顔を正面に傾けて、両目とも合わせている表現のほうがより絡み度は高いです。

背中合わせ

背中合わせでは、目は実際には合いませんが、これも同じ直線上に描くことで絡みを表現します。

アオリとフカンの組み合わせ

カメラ目線の場合の絡め方

傾きを対称にする

カメラ目線の場合は心の絡みがわかりにくいので、対称的な角度、傾きで一体感を出します。

中心点に組んだ手が来るように

Point

対称的に描かない場合、目線が並行になるように描くと、同じ位置のカメラを見ている状態になる

片方だけ絡めると気持ちの強さを表現

片方だけ目を絡めるポーズは、ひとりが横顔の場合などに効果が高いです。

どちらもカメラ目線にならない場合

ひとりはカメラ目線、ひとりはキャラを向くのは、かわいさも絡みも出せる王道ふたりポーズ

もしくは照れ隠しでわざと逸らす

お互い逸らすときは密着部分をしっかり描く

目線がバラバラの場合、からだを絡ませて「わざと逸らしている」感じを出します。

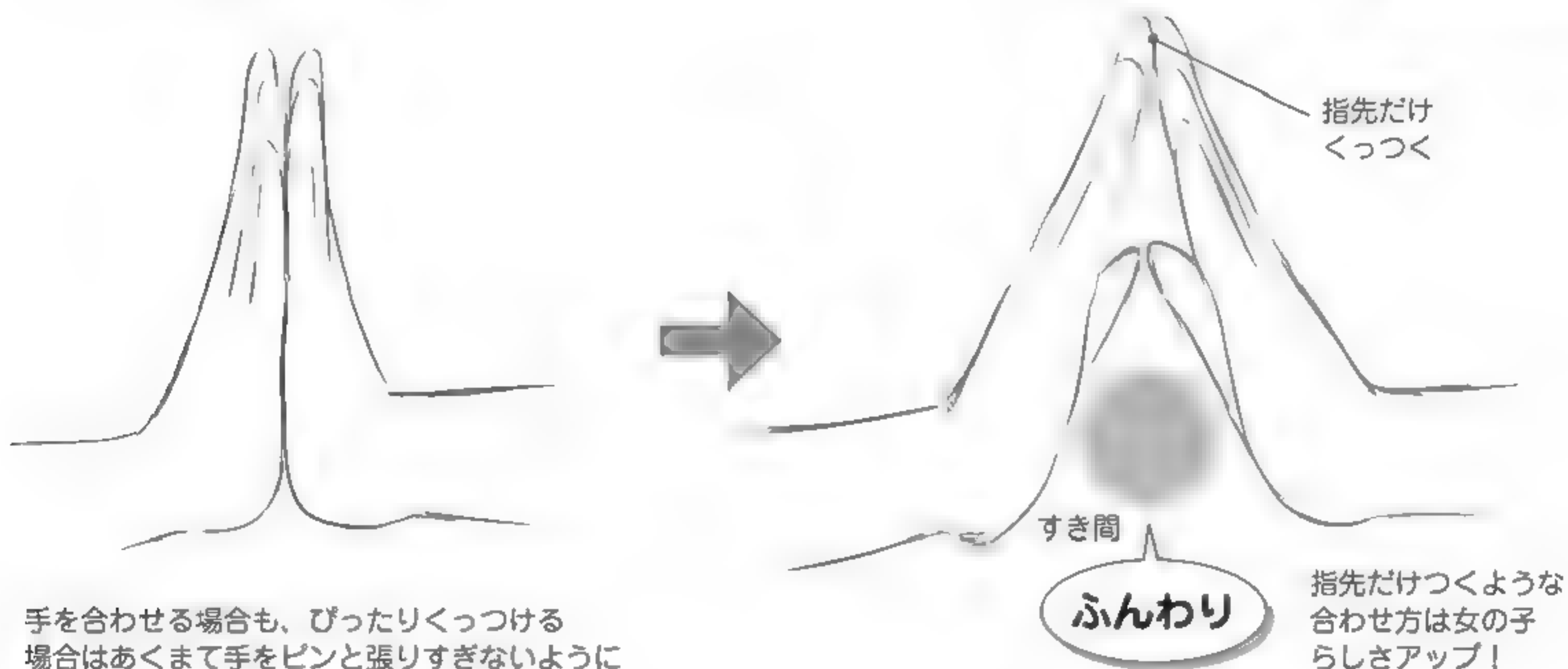
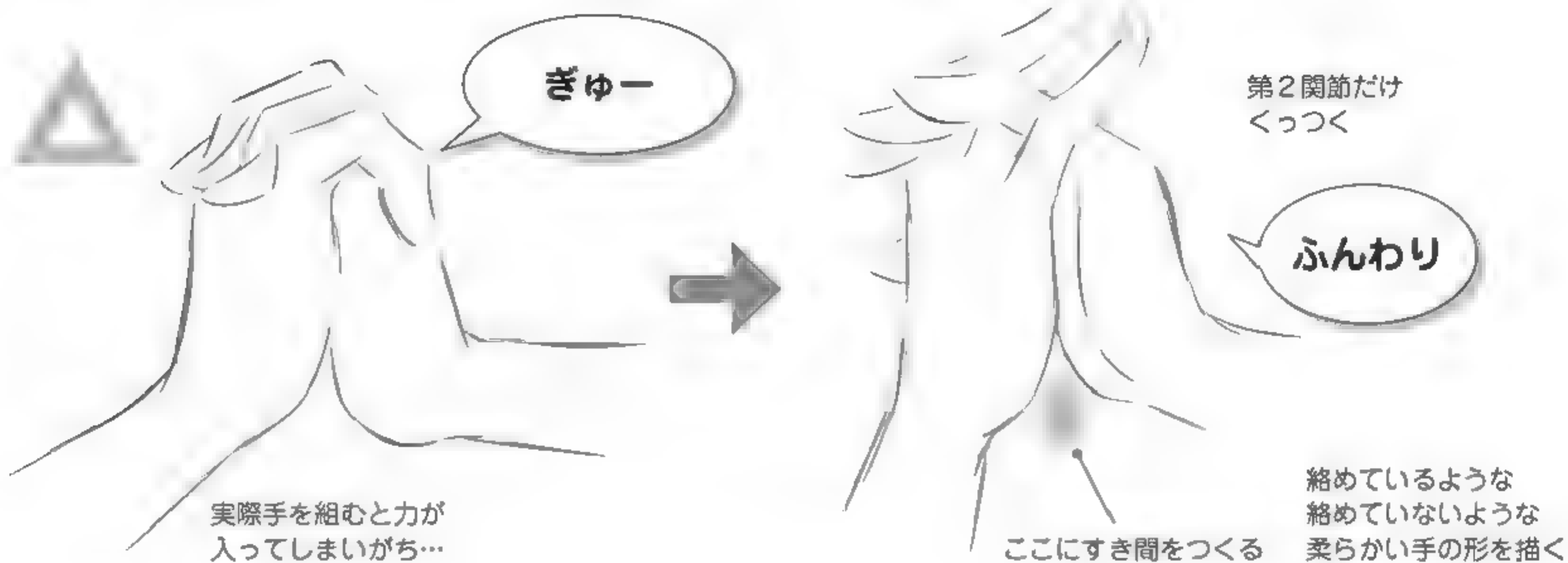
目線は一直線上だけど見ている方向がま逆の場合

目を逸らす場合は、その分それ以外をしっかり密着させて「心の絡み」を演出する

ここをしっかり描く

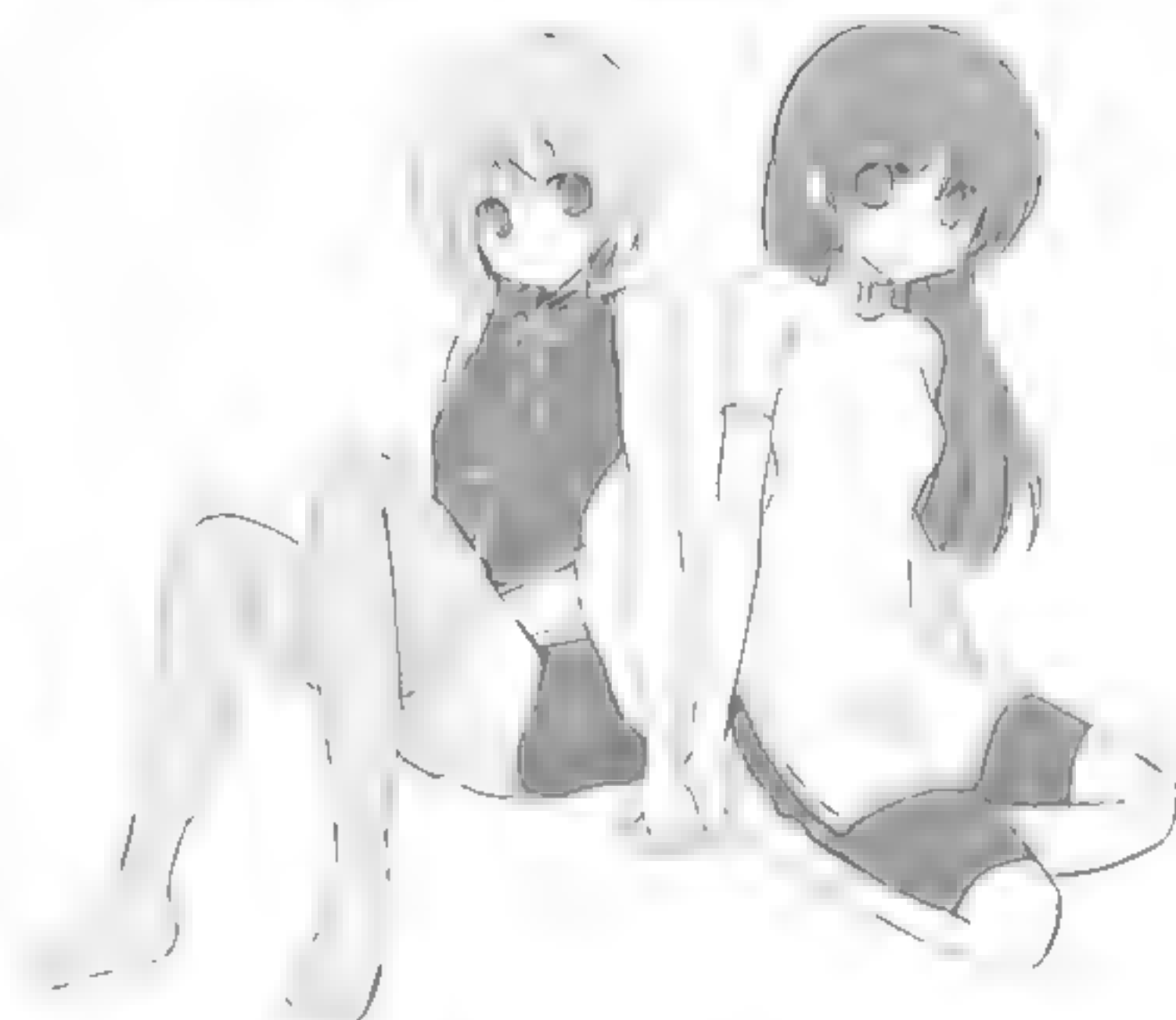
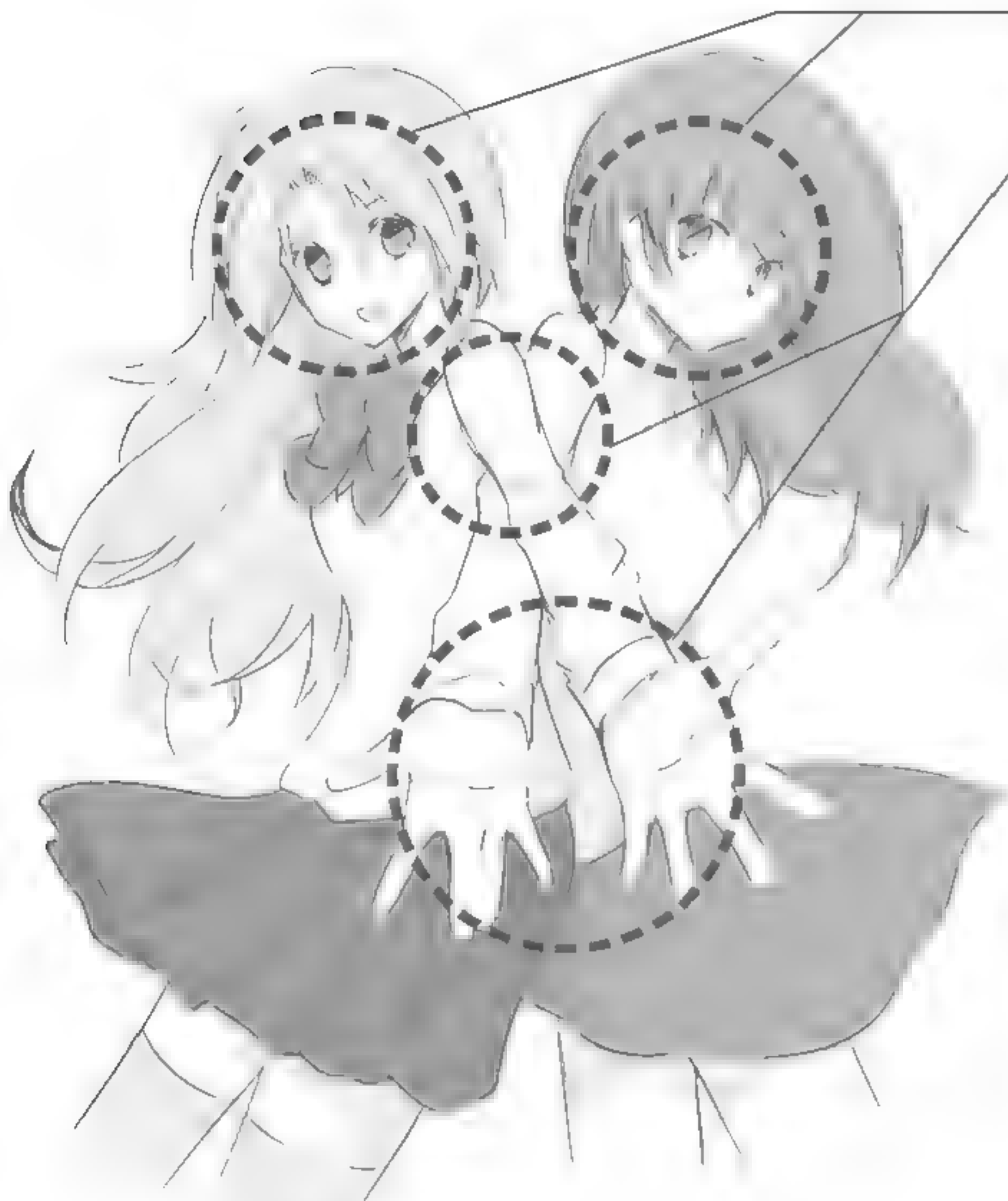
2 重力はほとんど考えない

実際の絡みポーズでは、密着部分にぎゅーっと力が入っていても、わざとふんわりと描くのがポイントです。お互いの体重は感じさせてないように、でも、しっかりと存在を意識できるように描きましょう。

手は力を入れずにふんわり描く

全身は密着しても手は優しく触れる

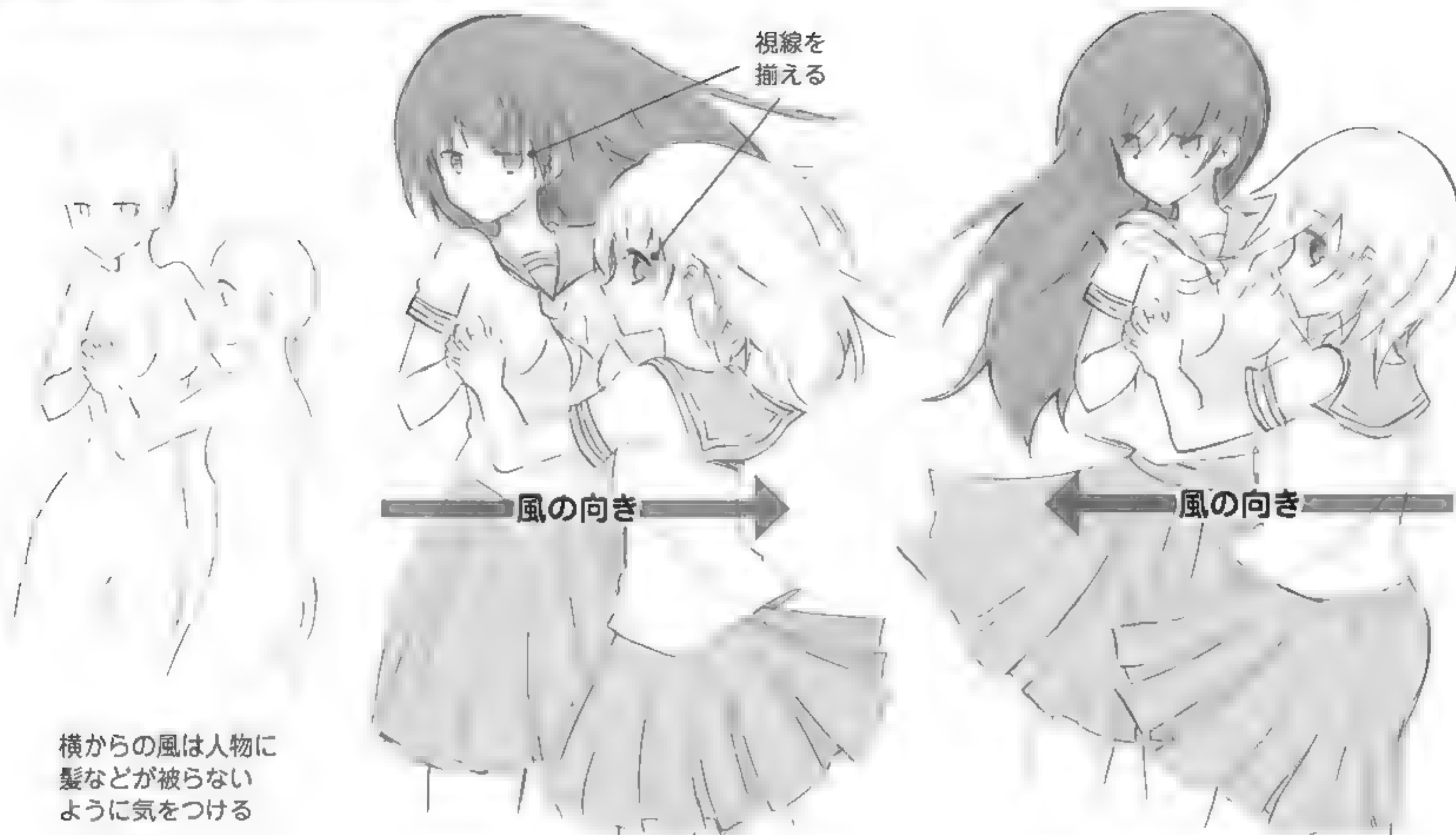
3 ふたりを魅せる風の向き

何もないときでも、正面・ナナメ下からの見えない風を意識すると、絵に広がりと躍動感が生まれます。

基本は正面からの風で左右に広がる

横からの風は顔を隠さない

視線を
揃える

風の向き

風の向き

横からの風は人物に
髪などが被らない
ように気をつける

良い例。風は吹いていても
人物の邪魔をせず、絵も広がる

逆風の場合は角度を調整して、
顔や絡み部分につかないように
気をつけよう

入り乱れる風が絡み度を高める

向かい合って抱き締める
ポーズは絵としても小さく
なりがちだが…

正面からの風で髪や
服が左右に広がる

入り乱れる場合。髪の向き、
服の向きなど、ランダムで
見栄え重視で広げていく。
絵を広げつつ、絡み合った
様子を一層プラスする

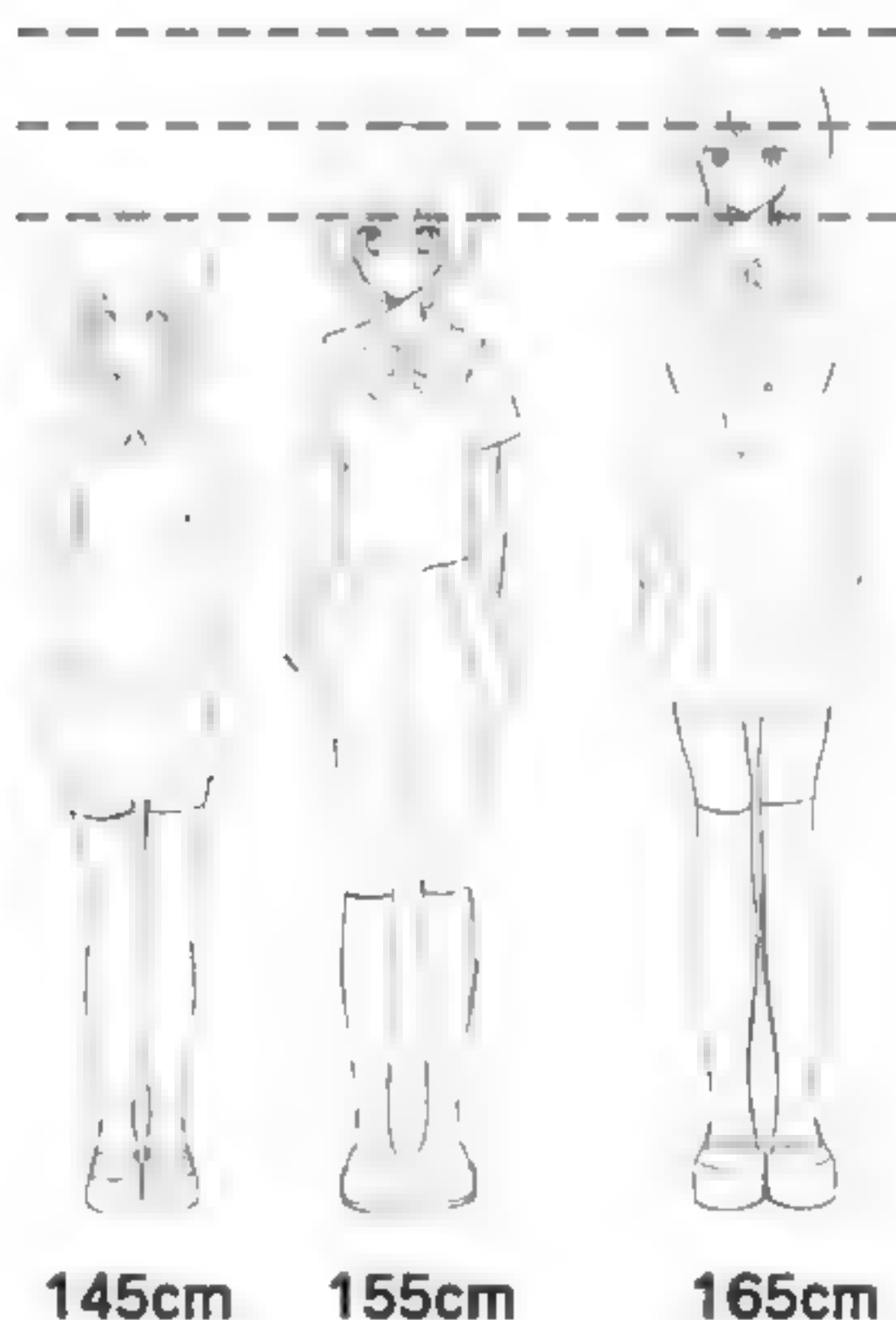
4 萌える身長差

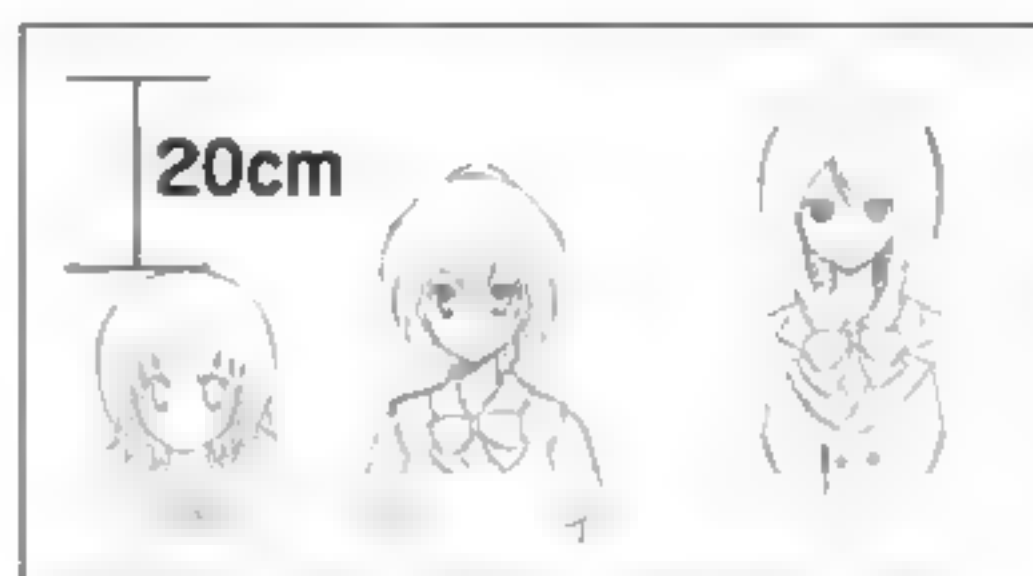
本書では基本的に同身長同士のポーズを解説してきましたが、イラストを描くときには、いつも同じ身長というわけではありません。身長が違えば、同じポーズでも見え方が違ってきますので、いろいろ試してみましょう。

基準となる身長をつくる

たとえば…

155cm

女の子の身長は低めで140cm台、高めで170cm台まで。とは言っても、絵柄によって、頭身の差や足の長さなど違いがあるため、ここではあくまで自分の中の基準として考える

145cm　155cm　165cm

基準の女の子を中心にして、その差をとるように他の女の子の身長を決める

20cmで頭ひとつ出るくらいが目安。身長が違うと、顔の大きさ、体格なども少しずつ変わってくる

おんぶ型ポーズ

同じ身長の場合…

前の女の子に後ろの女の子が完全にかぶってしまうので、横にずらしてふたりの顔が見えるようにする

後ろの女の子が小さい場合…

逆に胸から腰へのラインに抱きつくか、もしくは文字通りのおんぶポーズもOK

後ろの女の子が大きい場合…

自然に後ろからぎゅっとできる

身長が違うことでできる萌えポーズ

首に腕を回す

男女で多く見られるポーズ。
女の子同士でも、セクシーに描きたい場合は首に腕を回したり、腰に手を回したりが萌えるポーズになる

かがむ

低い身長の女の子に合わせて背の高い子が少しだけかがむポーズ。目が同じ高さになるのがポイント

背伸びする

身長の低い子が高い子に合わせるパターン。
背伸びポーズはいっぱいいっぱいな感じがかわいくなる。地面を同じ高さにすることが大事

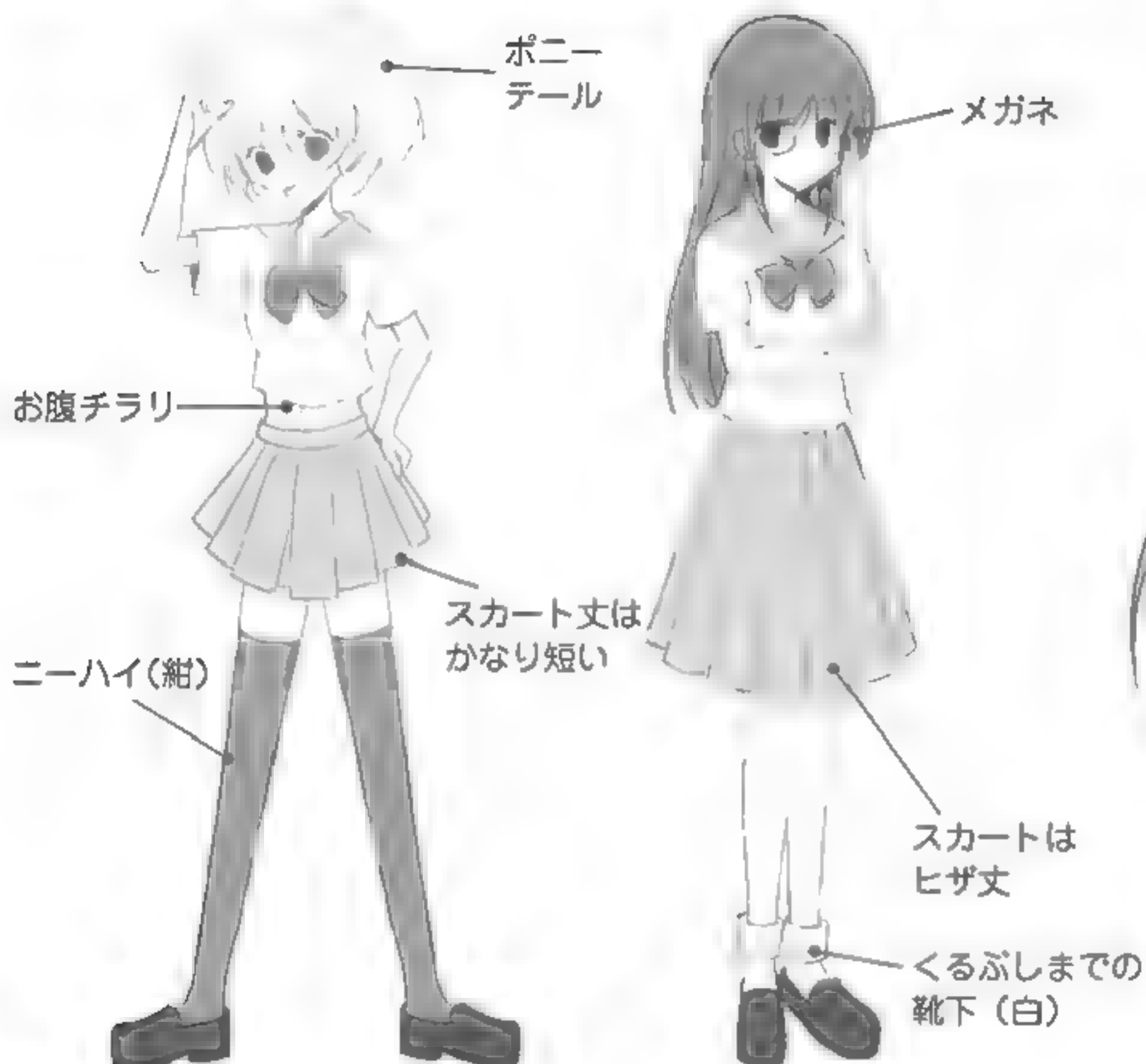
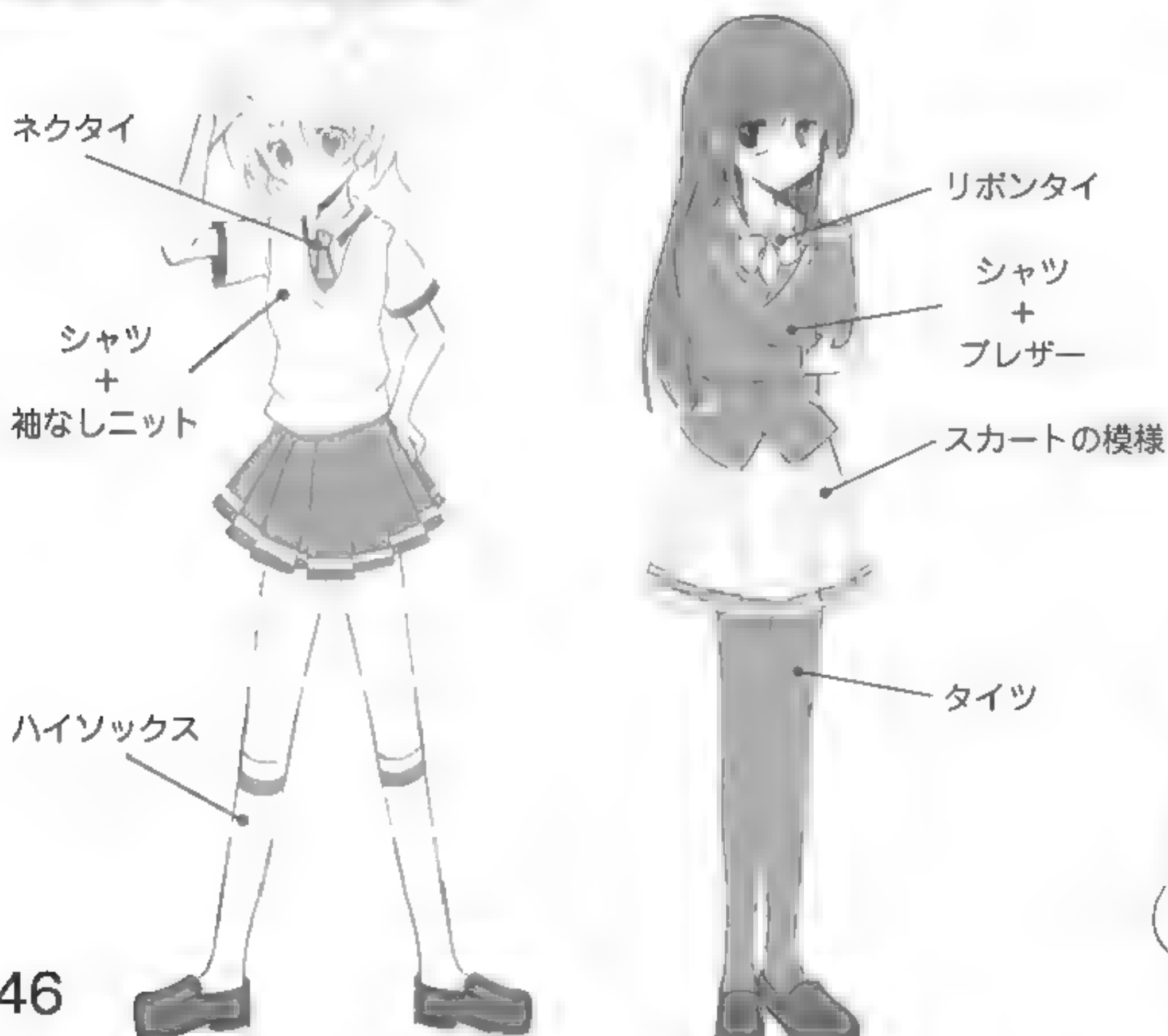
もっと×2萌えるふたりポーズを描こう

ふたりの服装もセットにする

ふたりイラストを描くときに、意外と悩むのが服装や髪型。個性を出しつつも、お互いが引き立て合うような服装を考えてみます。

ユニフォームの場合は、アクセントに個性を出す

制服などコスチュームが決まっている場合は個性が出しにくく、並んだふたりが判別しにくくなります。そういう場合は、できる範囲で、少しずつ違いを出しておくといいでしょう。髪型も変えておきます。

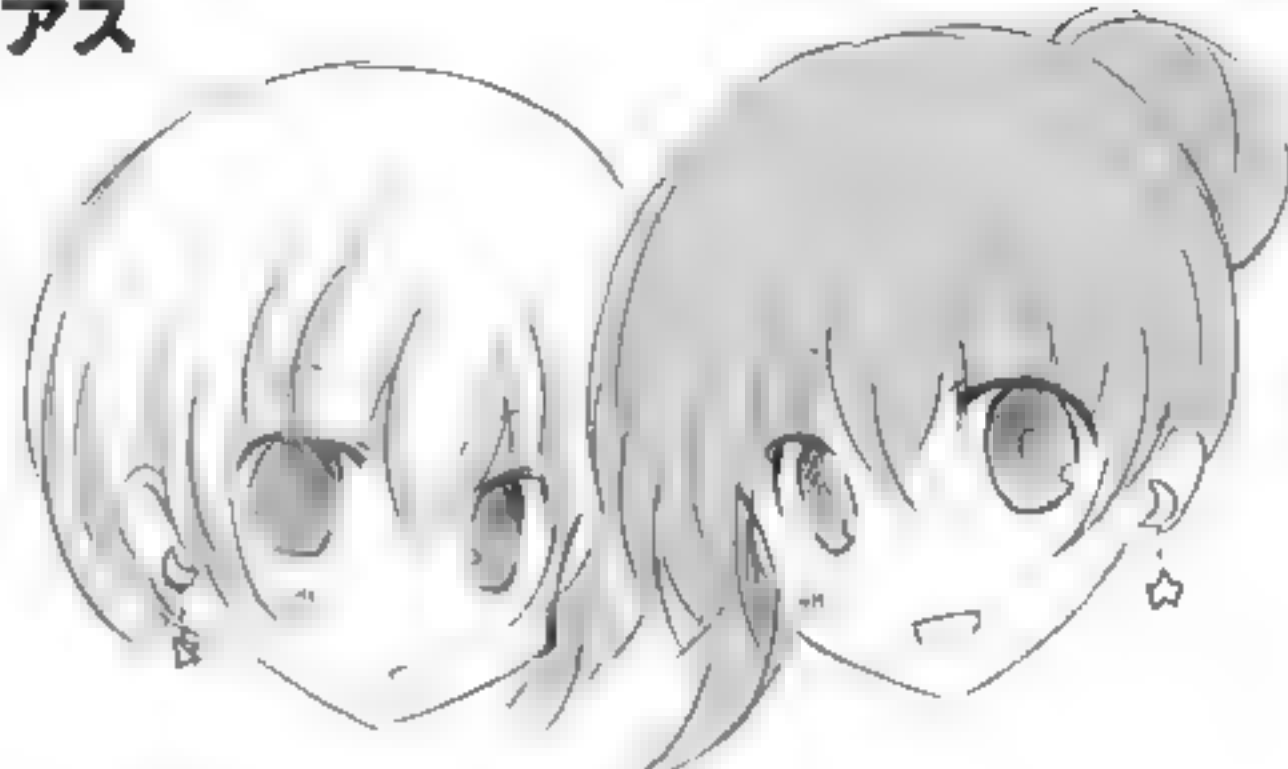
キャラクターの個性を見た目にも反映させる

こっそり取り入れるお揃いグッズ

見えるところでお揃いのアクセサリーや小物をつけていると、連帯感もあがります。

アクセサリー

ピンキーリング

指はどこでもいいけど、
小指は女の子らしくてかわいい

ピアス

ワンペアのピアスを、ふたりで
半分こしてつけるのが良い

ヘアピン

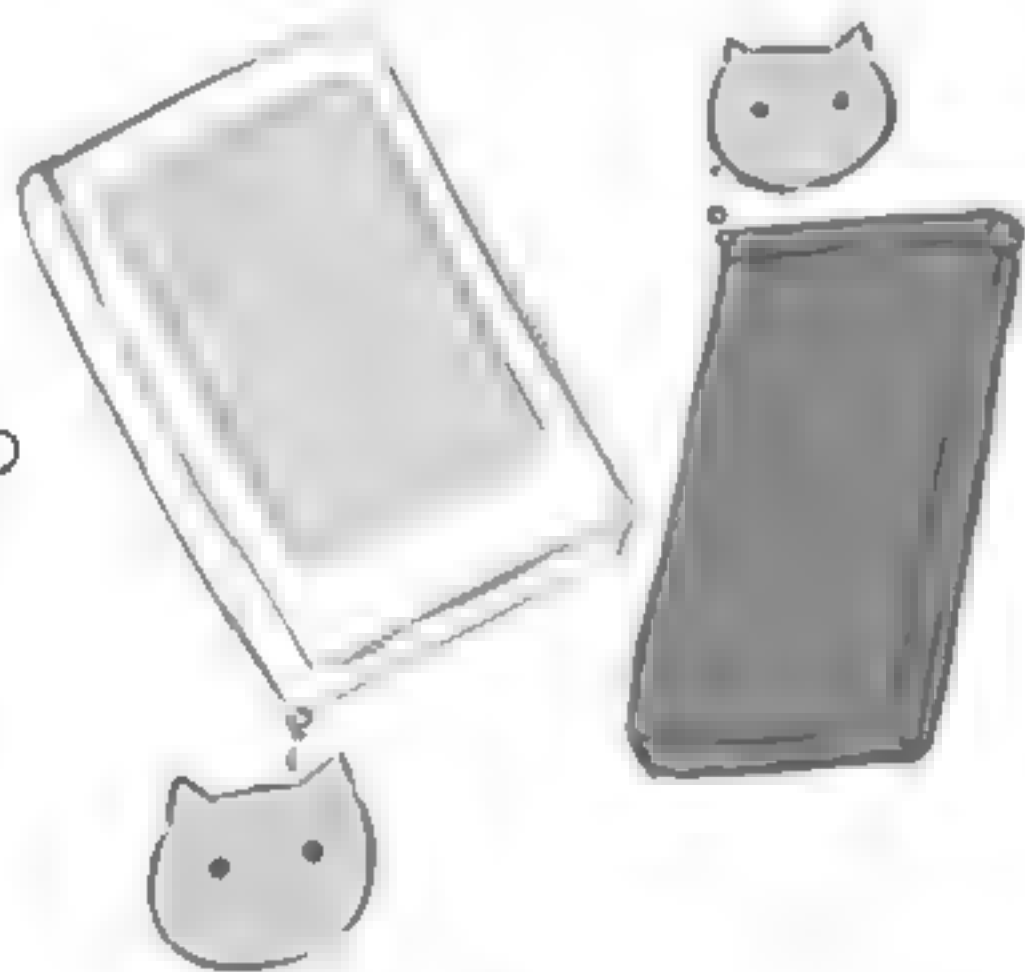
さり気ないお揃いアピール。
学校にもつけていけるので
お揃いにしやすい

シュシュ

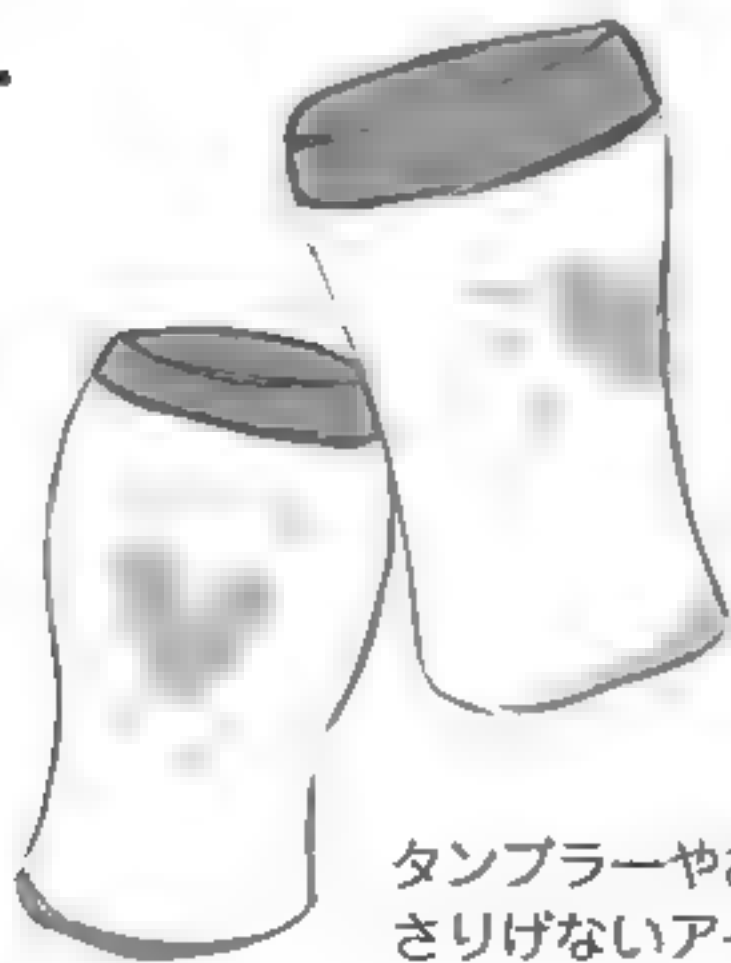
模様が入ってると、
お揃いとわかりやすい

グッズ

携帯電話のストラップ

スマートフォンの
ストラップや
ケースなどは
小物としても
使い勝手が良い

リストバンド

運動部の
ユニフォームと
セットだと一層
かわいらしく

タンブラー（飲み物）

タンブラーやお弁当箱など、
さりげないアイテムもお揃いに

同じブランドのバッグ

ブランドのロゴで
お揃いとわかるように

私服の場合① お揃いの衣装

ユニフォームなどの決まりがない場合、一体感のあるふたりを描くには、お揃いの衣装や、意識してペアにした共通パーツがあると、仲良しな雰囲気がひと目でわかります。

私服の場合② 正反対の衣装

お互いを引き立たせるため、あえて個性を出した髪型や服装にします。ショートヘアとロングヘア、スカートとズボンなど、すぐにキャラクターを見分けるために、思い切って正反対の見た目にします。

小道具を使って演出する

ふたりポーズを演出するための小道具もいろいろあります。
共通のなにかアイテムをつかい、ふたりの距離感を縮めます。

食べ物を使ったポーズ

マカロン食べさせ合いっこ

お菓子の食べさせ合いは
王道シチュエーション。
マカロンだけではなく、
ポッキーや、ケーキなど
なんでも分け合う精神で

ジュースを一緒に飲む

男女カップルの定番ですが、
女の子同士もアリ

**紅茶を淹れる
（淹れられる）**

小物や衣類を使ったポーズ

イヤホン

イヤホンを片方ずつ着ける
ことで、必ず距離が狭まる

マフラー

ひとつのマフラーをふたりで巻く。
女の子同士なら長めのマフラーで余裕がある

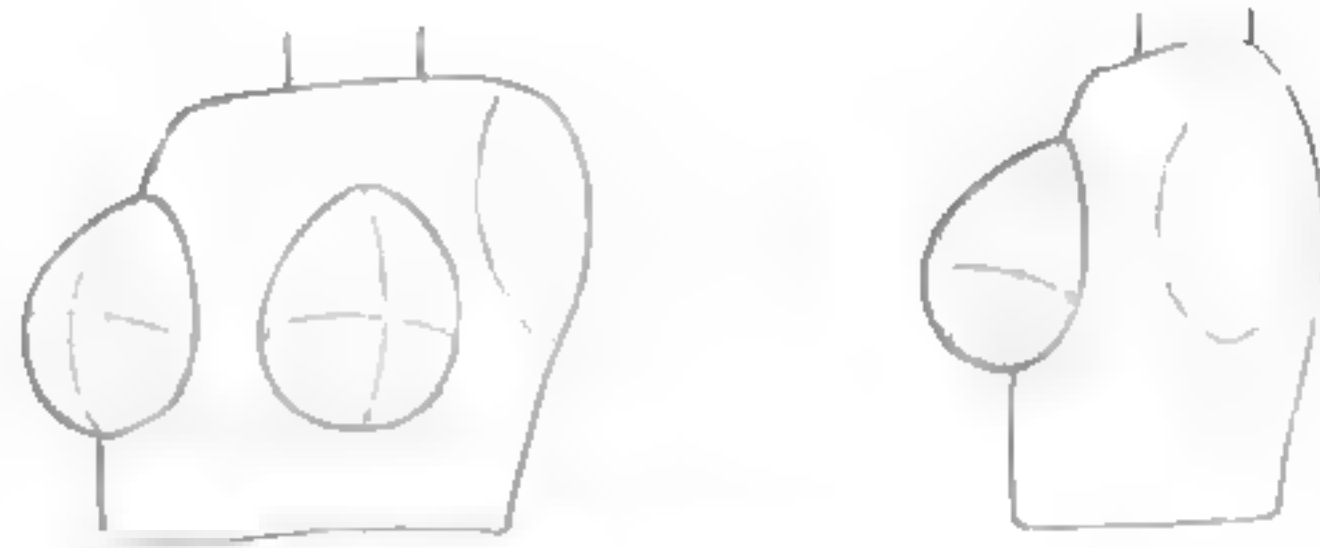
ぬいぐるみ

二人羽織

ぷにぷに感を出す

萌えの女の子は、スタイルは抜群でも、触ったら柔らかそうなぷにぷにとした肌をしています。
ふたりポーズを描くときも、このぷにぷに感を出してみましょう。

胸のぷにぷに感

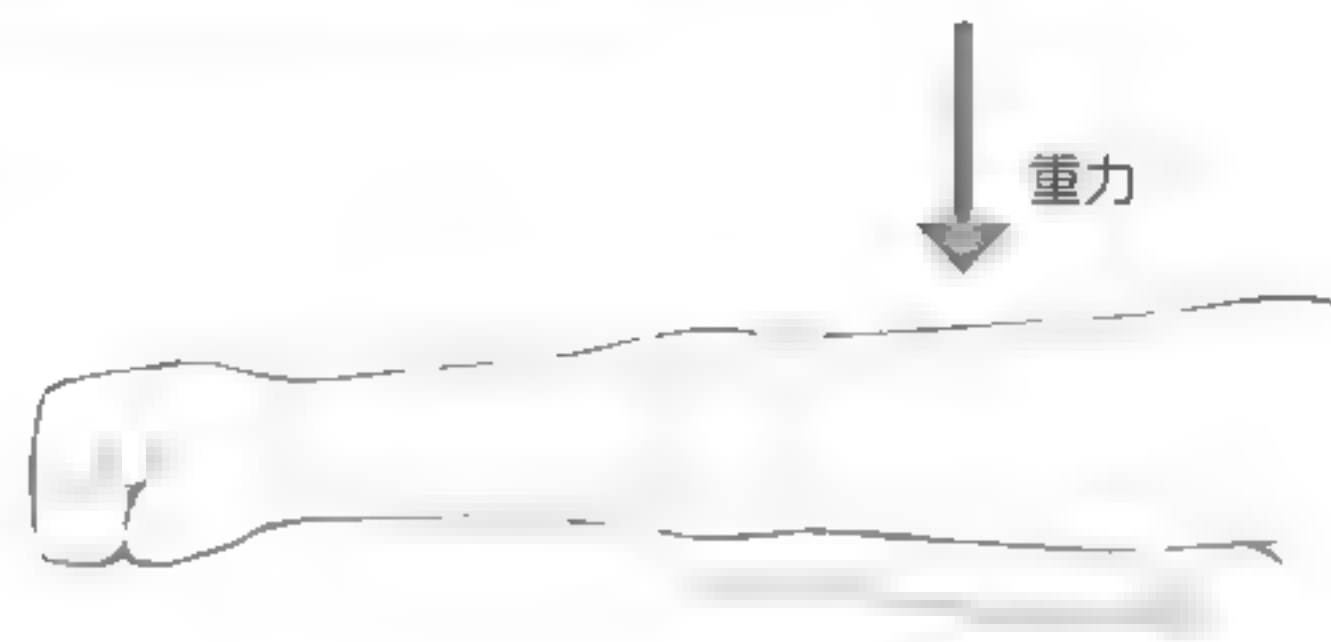
女同士なら胸を触り合ったり、というポーズもふざけ半分でできてしまいます。
胸の大きさによってできるぷにぷに感の違いも表現してみましょう。

胸は柔らかい弾力のある丸をイメージ

丸みに沿って手のひらと指でつかめばややめり込み、
手のひらで押せば柔らかく潰れる

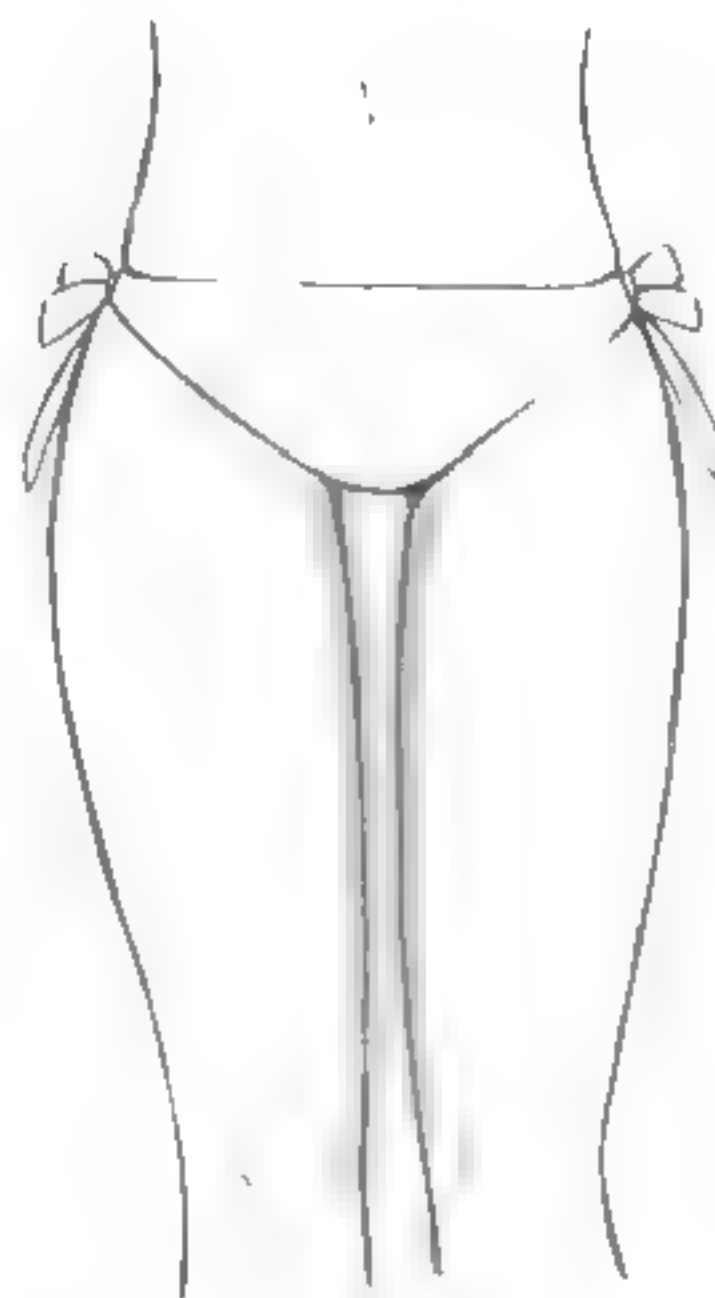
顔のぷにぷに感

目元からアゴにかけて、
ややふっくらとした丸み

つまむと
柔らかく伸びる

腕のぷにぷに感

腕を横にすると、二の腕のお肉は
重力によってやや垂れ気味になる。
柔らかいポイントであり、
女の子にとっては体型的に
気になる箇所でもある。

足のぷにぷに感

女の子の太ももはぷにぷにと柔らかく、女の子同士なら、触ったりつかんだりも普通のアクションです。太もものぷにぷに感を出すにはニーハイをはいたときのような食い込みを描くとそれっぽくなります。

絡まない絡みポーズ

直接肌と肌が触れ合わないポーズでも、相手に作用するポーズがあります。ひとりではできないポーズなので、これもふたりポーズのバリエーションになります。

服の裾をつかむ

上から

からだが逆さまの状態で向かい合わせ

からだが逆に
なっている場合は、
顔のみを近づけるように

目線は一直線上に描くと
見つめ合っているように見える

逆さの状態でキス。唇の位置を
どちらが手前にくるかを決めて
唇の密着部分、手前の女の子、
奥の女の子の順に描く

おでこにキス。額の丸みと
鼻〜唇の丸みをうまく
そろえるように

鏡の前の自分

側面からも
当然見えない

ま正面では見えないので、
ややずらして描くのがポイント

ややナナメの
アングルがベスト。
表情や髪型を
鏡合わせになる
ように揃える

コラム
ちょっとセクシーな絡みを描く場合

女の子同士でもちょっぴりセクシーな絡みポーズを描きたいときは、以下の点を工夫するだけでムードあるふたりポーズが描けます。

❶ 顔を近づける

体は同じ位置でも、顔を近づけるだけでぐっと距離感が縮まる

❷ 表情

目はとろんと半目にして、頬を染める。口は控えめにするとあっという間にうっとりした表情になる

❸ 手

手を顔まわり、胸、腰からお尻あたりに当てると、セクシーさをアピールできる

カラーイラスト解説

P.10～P.16 掲載のカラーイラストについて、絵師がポイントを解説します。

大和撫子 Parisienne

しろま　解説 P.158

月と太陽

玉之けだま　解説 P.160

そろそろ帰ろうか？

こはら深尋　解説 P.162

おしゃれの時間

世鳥アスカ　解説 P.164

Vivid friends

Hiroe　解説 P.166

Fragrance Storm

さがのあおい　解説 P.168

自転車に乗って

天神うめまる　解説 P.170

TITLE 大和撫子 Parisienne

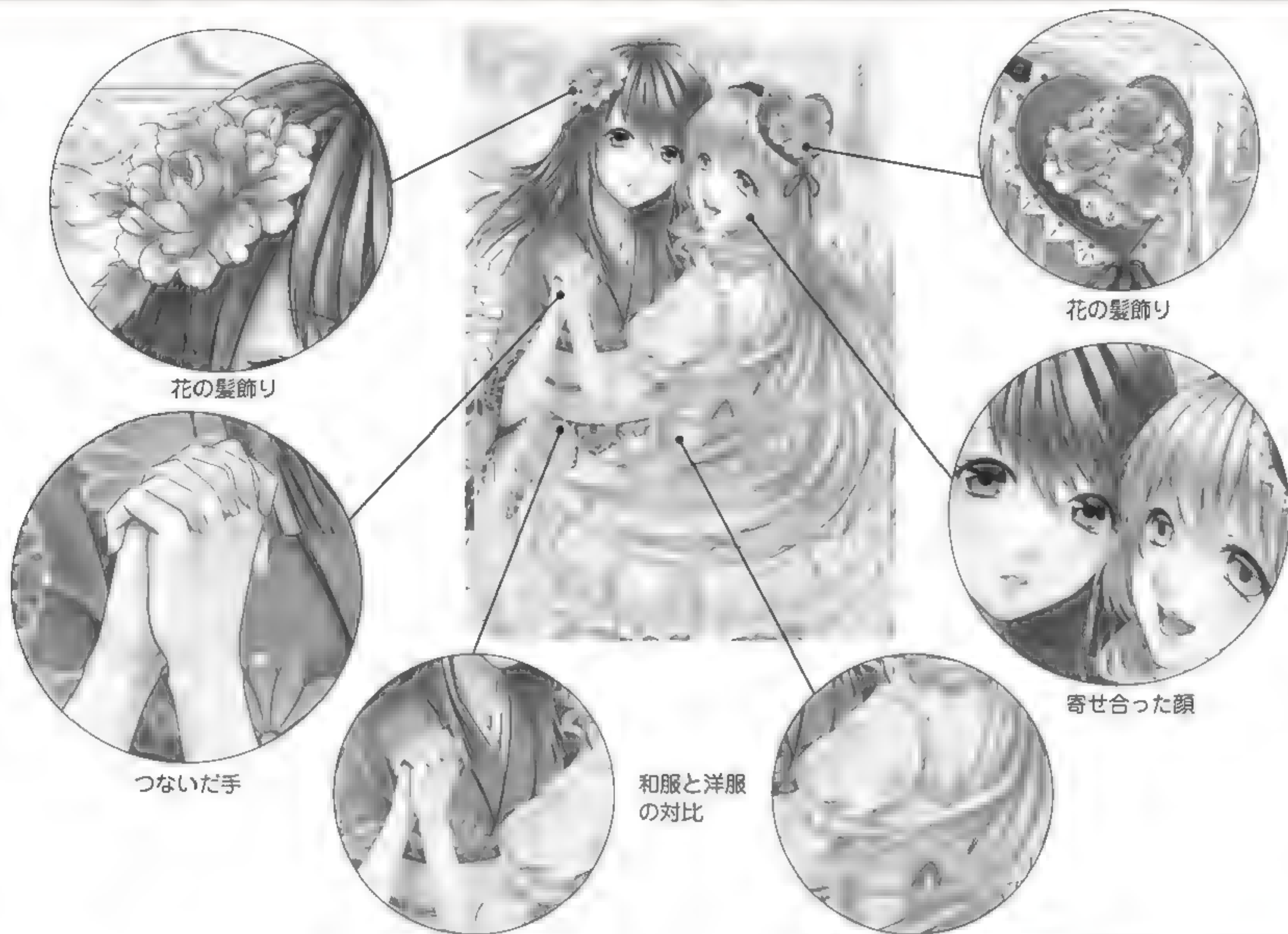
ILLUSTRATOR しろま

花の髪飾り

花の髪飾り

寄せ合った顔

つないだ手

和服と洋服の対比

構図・テーマ

女の子ふたりの絡みポーズということで、和服の子とロリータ服の子で　和洋折衷的なものを目指しました。手をつないだことで文化の融合も表わしています。

Q. ふたりポーズで、好きなポーズがあれば教えてください。

A. やっぱりぎゅーっと抱きしめ合ってたりするのが好きです。幸せそうな感じがするので、描いてる方も見てる方も自然と笑顔になれそうな気がします。

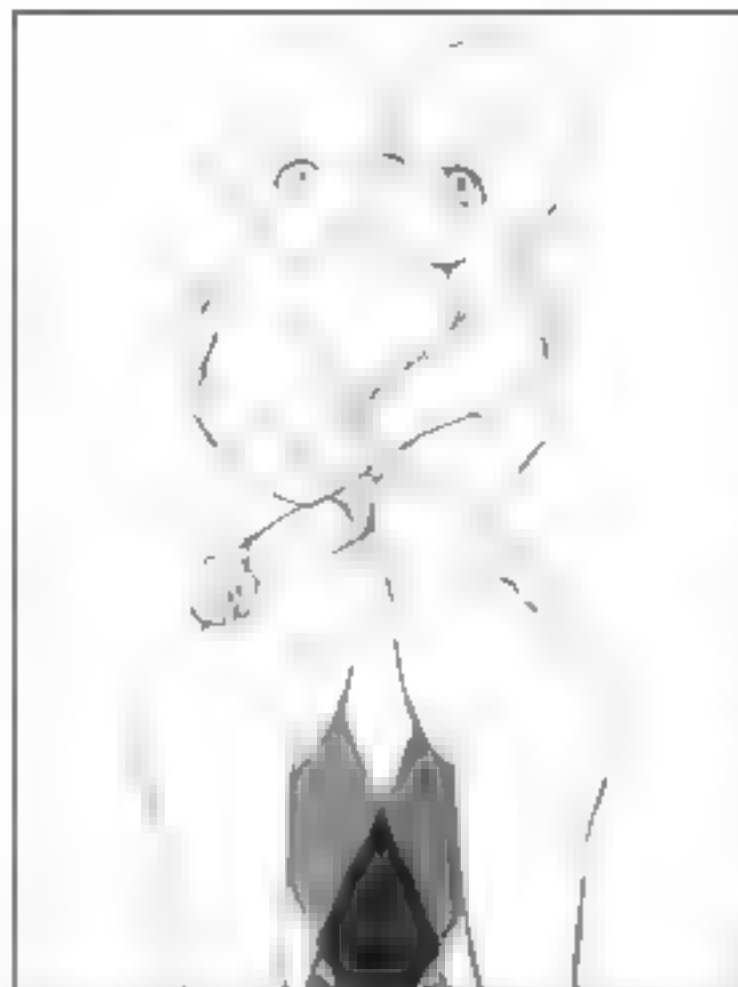
Q. ふたりポーズを描くときに、気をつけることは？　また、自分なりに工夫していることがあれば教えてください。

A. 互いの個性が死なないように、どんなに互いが楽しそうに笑っていても表情を全く同じにはしないようにしています。また、彩色の際には肌の色、頬や唇にさす赤みも差をつけています。

ラフ

ワンポイント講座

ポーズの決め方

ふたりポーズで人物が重なる場合、たとえ完成時にその部分が見えなくなってもからだのつながりを意識するためにキチンとからだを描いておくことをお勧めします。また、先にからだを（アウトラインだけでもいいので）描いてから服を描いたほうがシワの入り方・流れ、服の立体感などを出しやすくなるので恥ずかしがらずに描くと良いと思います。

このように見えない部分も描くことで、ポーズに違和感が出るのを防げます。手や腕の位置がなんとなくおかしいということもなくなると思います。

目の塗り方

白目の目頭部分（丸で囲んだ部分)をぼかした後、レイヤーを保護して直接影を塗ります。

瞳のベースレイヤーを保護し、基本の色より少し暗い色を上からエアブラシでグラデーションをつけます。

新規レイヤーで「画材効果・水彩境界」をつけベースレイヤーにクリッピングし、さらに暗い色でこのように影をつけます。

瞳の半分から下(丸で囲んだ部分)をエアブラシで消してグラデーションをつけます。

さらに暗い色で瞳孔を描いたら、影のレイヤーを保護し、上から瞳孔と同じ色のエアブラシで軽くグラデーションをつけなじませます。

新規レイヤーをつくりクリッピングし、目のキラキラを筆で描きます。上まぶたの方にも光を描くのは目の表面にある水分（涙）による潤んだ目を表現するためです。下の方には楕円状に描いたのち、筆で円の中を薄く消します。筆は筆圧で濃淡がつけやすいので、瞳以外はほぼすべて筆で塗っています。

線画レイヤーの上に新規レイヤーをつくり、ハイライトのホワイトを入れて終わりです。ついでに肌にも入れてつやつやさせます。沢山レイヤーを使ってキラキラな目を表現するのもいいですが、少ないレイヤーで表現するのも楽しいと思います。

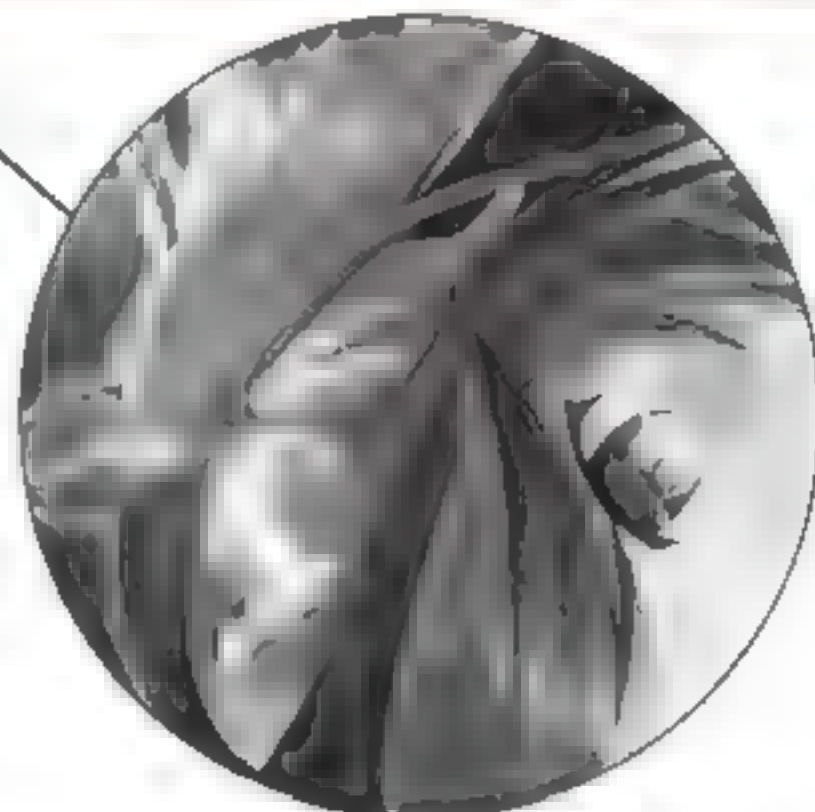
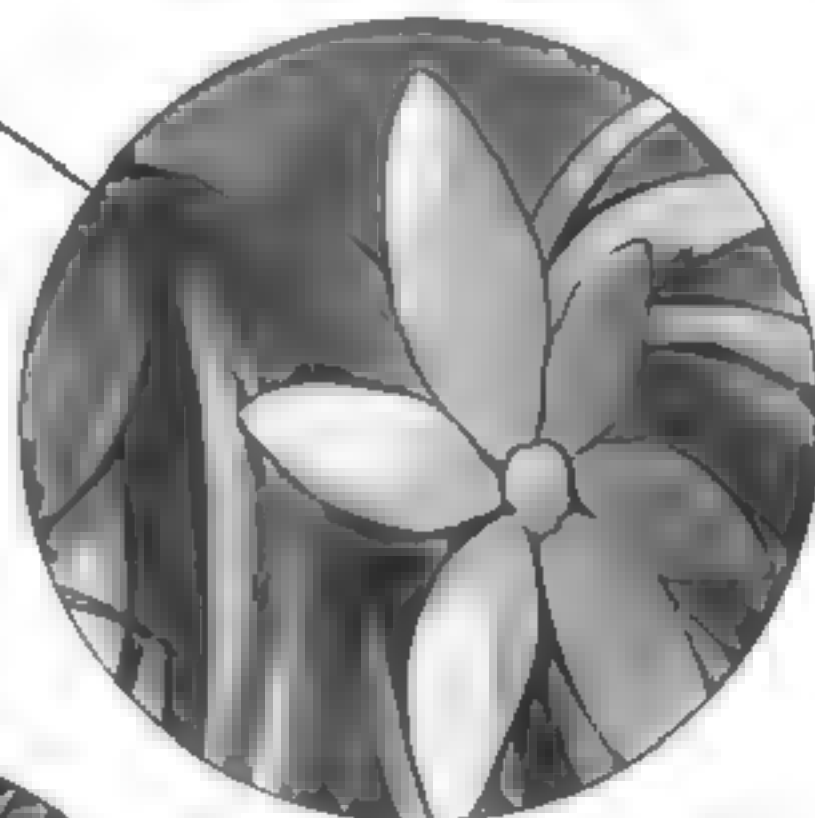
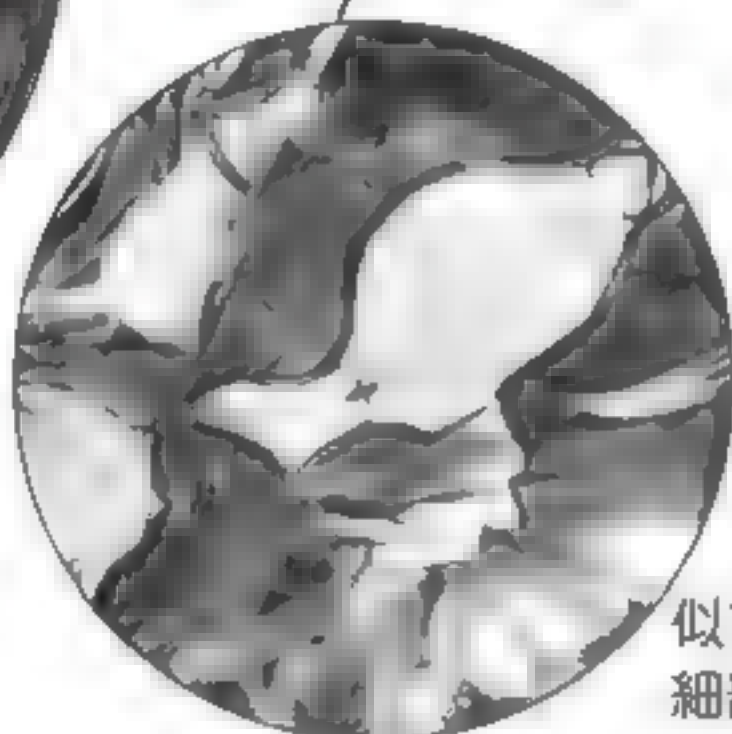
＊エアブラシでの消し方
SAIの場合、消しゴム以外に「透明色(矢印で示した所)」で色を消すことができます。エアブラシや筆、もちろん鉛筆でもその描き味のまま消すことができるので、ショートカットキーを設定しておくことをお勧めします。

ひとこと

男女のふたりポーズはよく描く機会がありますが、女の子同士というのはあまりなかった気がするので、とても楽しかったです。女の子特有の曲線や柔和な部分を表現できていれば幸いです。もし「ポーズ絵描きたいけどからだを描くのが苦手」とお思いでしたら、からだの凹凸がはっきりしている女の子は練習するにはもってこいなので、たくさん描いてみるとコツがつかめると思います。

TITLE 月と太陽

ILLUSTRATOR 玉之けだま

上下逆さまで対になっている構図

形の違う花の髪飾り

結んだ小指

似ているのに細部の違う衣装

構図・テーマ

宇宙の中で月と太陽が結びついて、読者の方が地球といったイメージです。

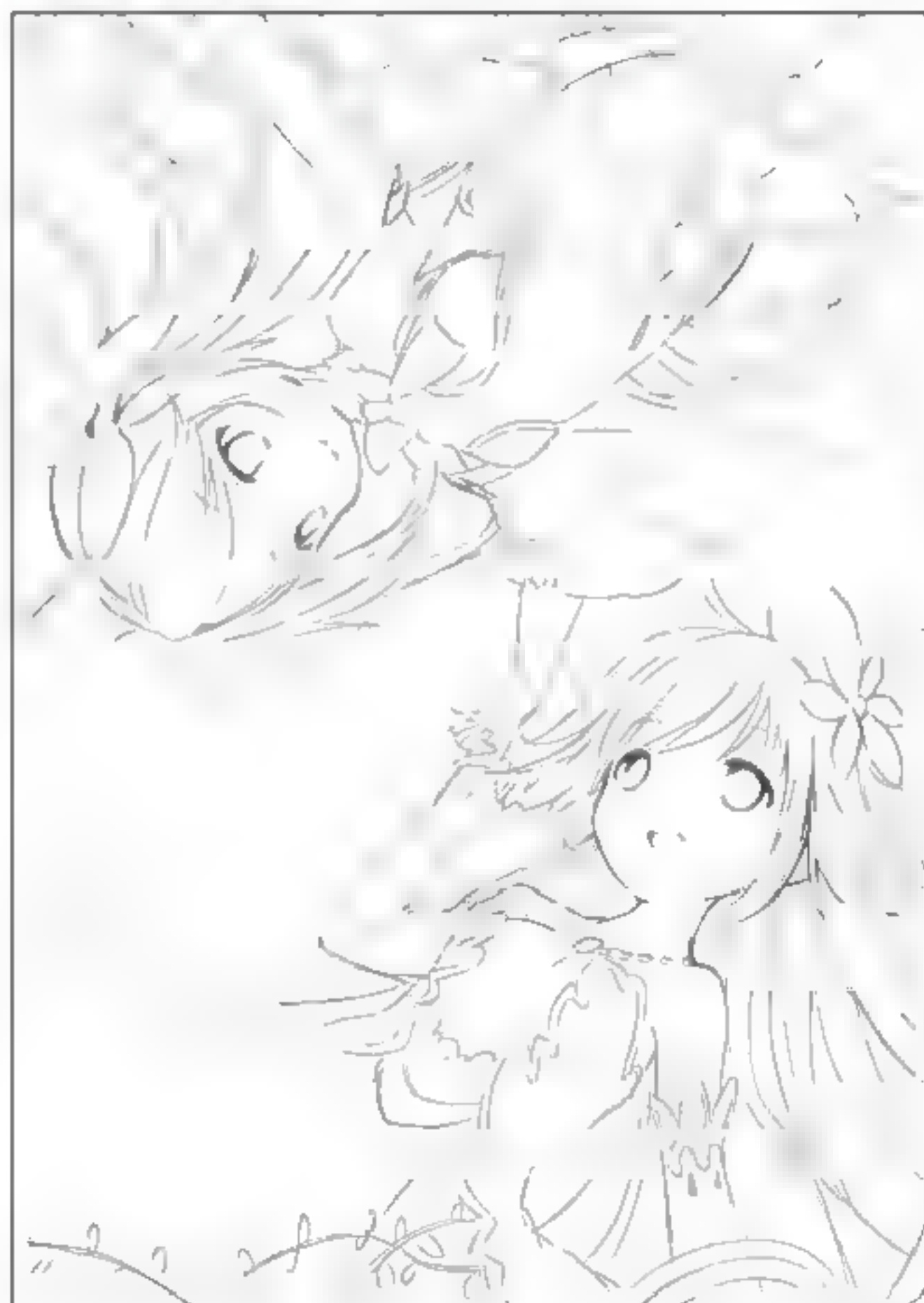
Q. ふたりポーズで、好きなポーズがあれば教えてください。

A. ポーズというか、異なるイメージの子が並んでいると萌えます。機械っ娘と植物っ娘や、肉食動物っ娘と草食動物っ娘が同じ画面で仲良くしているとキュンっときます。

Q. ふたりポーズを描くときに、気をつけることは？　また、自分なりに工夫していることがあれば教えてください。

A. どうしても注意しきれないのですが、目の大きさやからだを統一するようにしています……がなかなか難しいです。

ラフ

ワンポイント講座

ペアキャラクターのつくり方

よくある天使&悪魔のキャラクター

天使はふりふり、白基調、ふわふわの髪。
悪魔はクール、黒基調、ストレートの髪が
真っ先に浮かぶイメージです。
ふたりの服装もシルエットを統合すると
統一感が出ます。

たとえば…

頭にツインテールリボン＝大きな角
首飾りがリボン＝鈴
袖がフリルリボン＝金属製の静物

真逆のイメージにしてもギャップが出て
かわいいと思います。
「クール&クール」、「かわいい&かわいい」
の服装を考えるのも楽しいですね。
ようはイメージを定めて、それに沿って
デザインすると絵になると思います。

スプーン、フォークの擬人化

日用品でペアになっているもののモチーフも
面白いかと思います。他にも、ポットと
カップ、消しゴムと鉛筆、スピーカーの
左と右、砂糖と塩などなど。動物の擬人化同様、
静物の特徴を残しながらデザインしていきます。

フォークはツンツンしているのでクールっぽく。
スプーンは丸いのでおっとりっぽく。
こちらのキャラクターもシルエットを統一して
います。フォークの腰のリボン、スプーンの胸の
リボンを同じものにしているので、共通点を
つくることで対峙するイメージでも統一感を
出すことができます。

ひとこと

ここまでお読み下さりありがとうございました。普段何気なく画面にふたり置いていましたが、もう一度考えなおす機会になりました。もっと素敵なペアキャラクターを描けるように頑張ります！

TITLE

そろそろ帰ろうか？

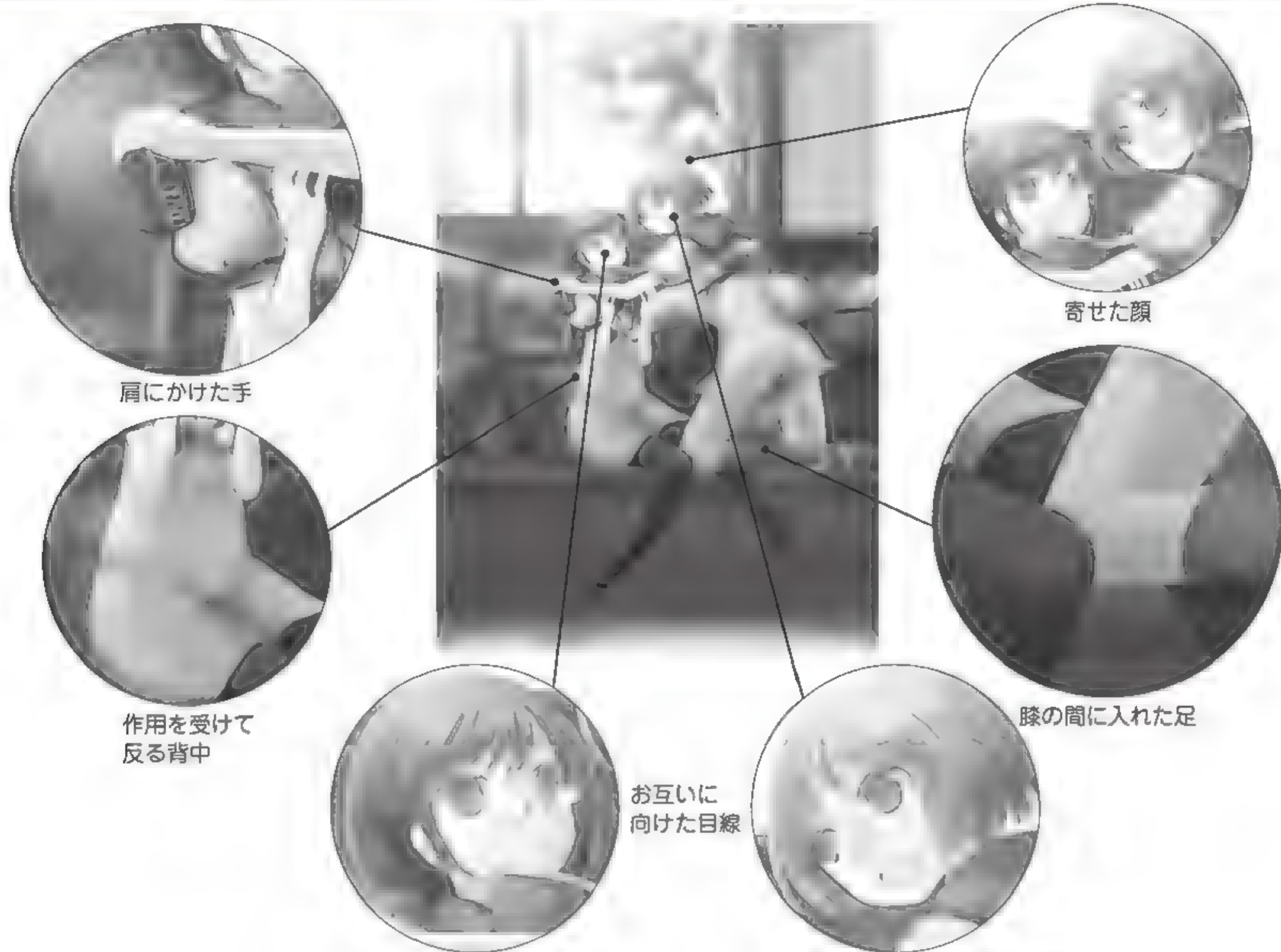
ILLUSTRATOR こはら深尋

肩にかけた手

寄せた顔

作用を受けて
反る背中

膝の間に入れた足

お互いに
向けた目線

構図・テーマ

テーマは雨上がりの部屋です。構図はふたりの仲良しさがどれくらいなのかな、何を思ったり話をしているのかな、などいろいろ想像できるようにつくりました。

Q. ふたりポーズで、好きなポーズがあれば教えてください。

A. 何か話をしたり日常的なことをしているポーズが好きです。ふたりの関係とか表現しやすい気がするので。

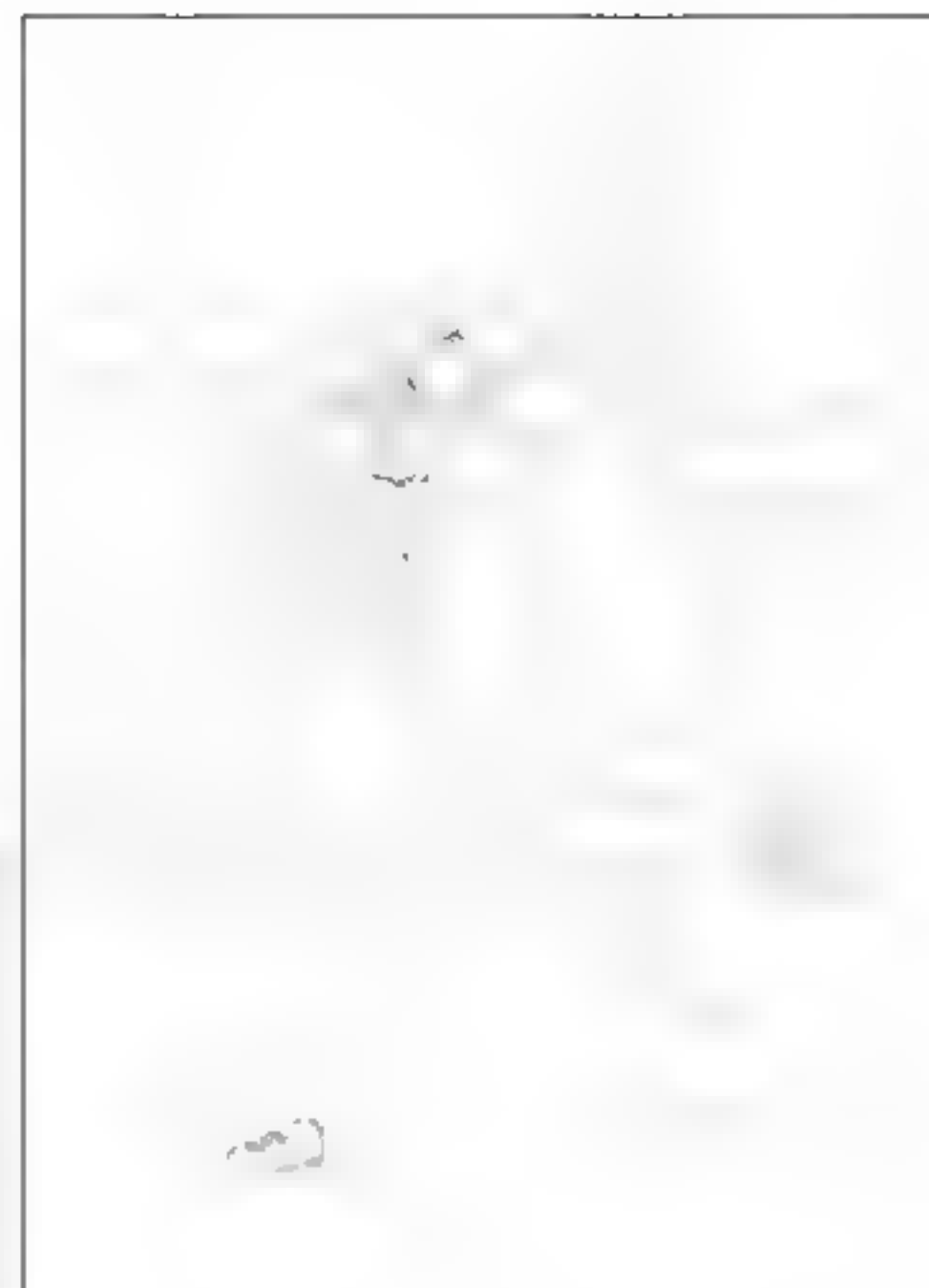
Q. ふたりポーズを描くときに、気をつけることは？　また、自分なりに工夫していることがあれば教えてください。

A. 目線を合わせると仲良し度が上がる気がします。ふたりがどういう会話をしているか想像しながら描くと楽しいです。

ラフ

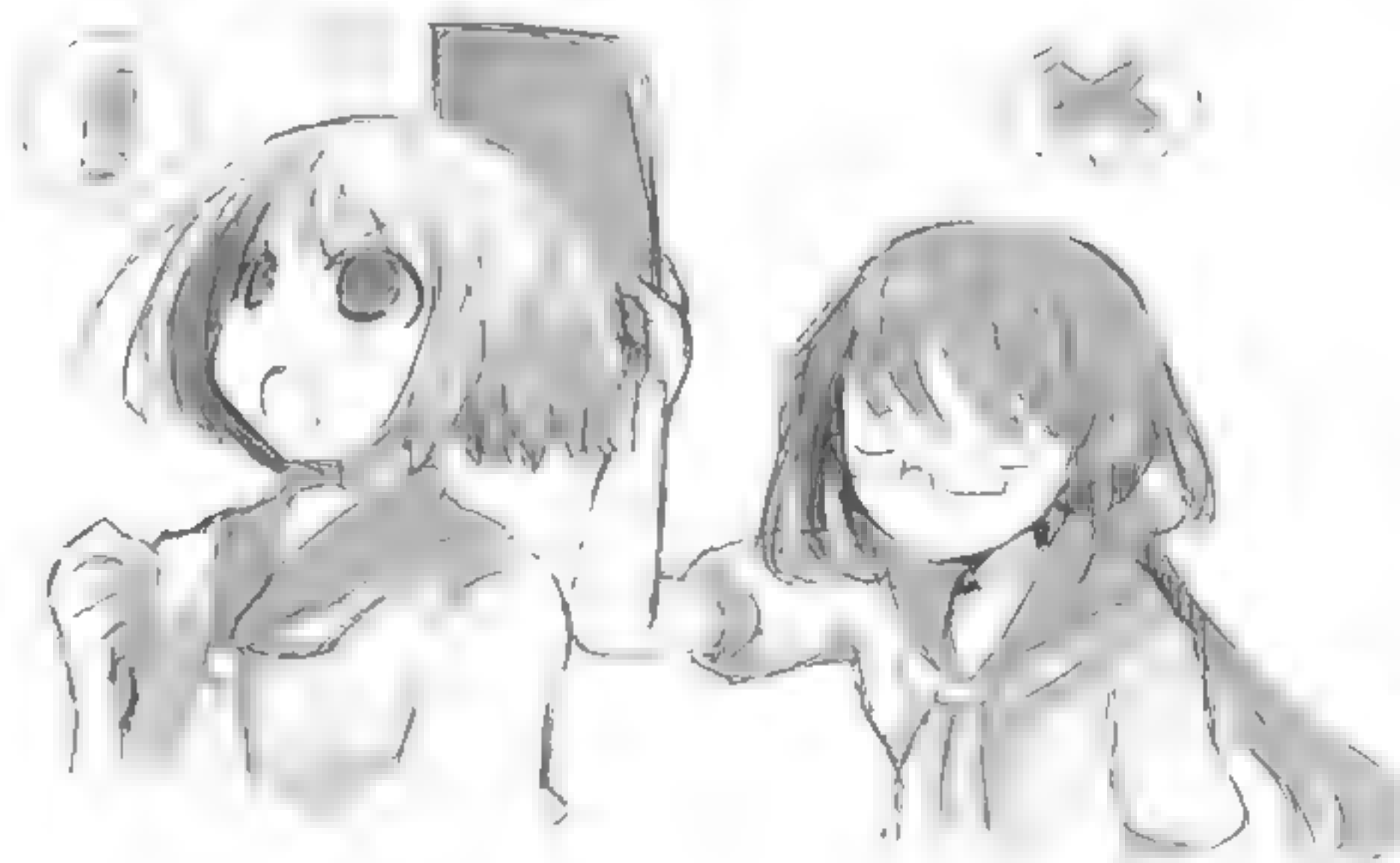
ワンポイント講座

ふたりキャラクターをつくる

イラストを描くにあたって、ふたりの女の子のキャラクター設定をしました。設定をすることで、イラストが生き生きとし、キャラクターが自由に動いてくれます。ポーズも、キャラクターの性格にあったものになります。

いつもボブの子が眼鏡の子をぐいぐい引っ張って行って振り回していますが、嫌ではないので表情のつけ方に気をつけます。

眼鏡の子をいつもどこかに引っ張って行っていますが、本の世界だけじゃなく、いろんなものをふたりで見たいと思っているので楽しそうな空気をまとわせます。

いつも振り回されていますが、ボブの子が暴走しかけたときは眼鏡の子がしっかり突っ込みを入れます。いつものふたりのやり取りなので、はいはい、いつものね、やれやれ、という表情と空気を出してみました。

相手の暴走をどう止めるかいくつか考えてイラストに加えるとキャラが生き生きとしてくると思います。

ひとこと

女の子ふたり描くの楽しかったです。制服が描きたかったので学校の部室を舞台にしてみましたが、同じ構図でも、私服で自宅のお部屋でとシチュエーションを変えてみると、また違った雰囲気になったかなと思います。そういうところも想像しながら描くと楽しさが上がる気がします。

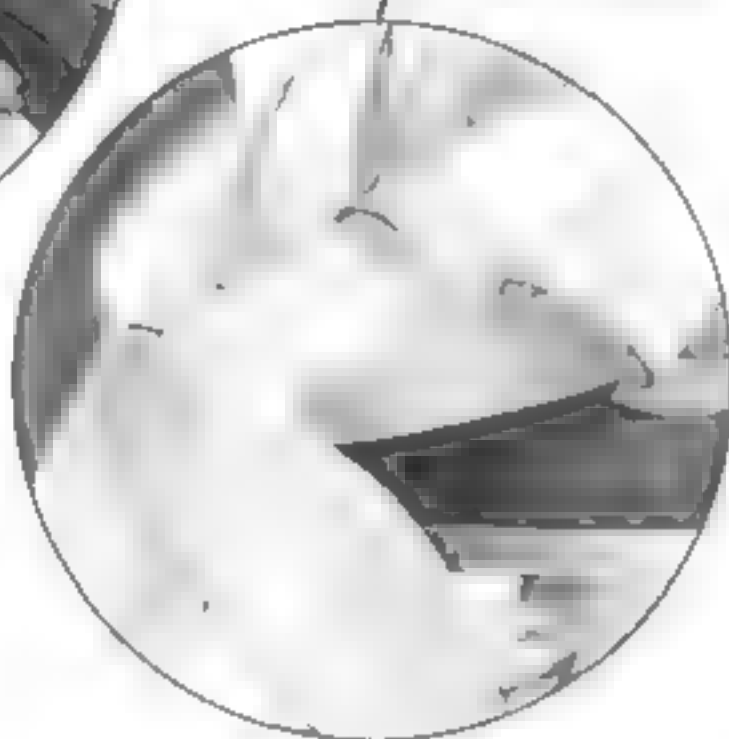
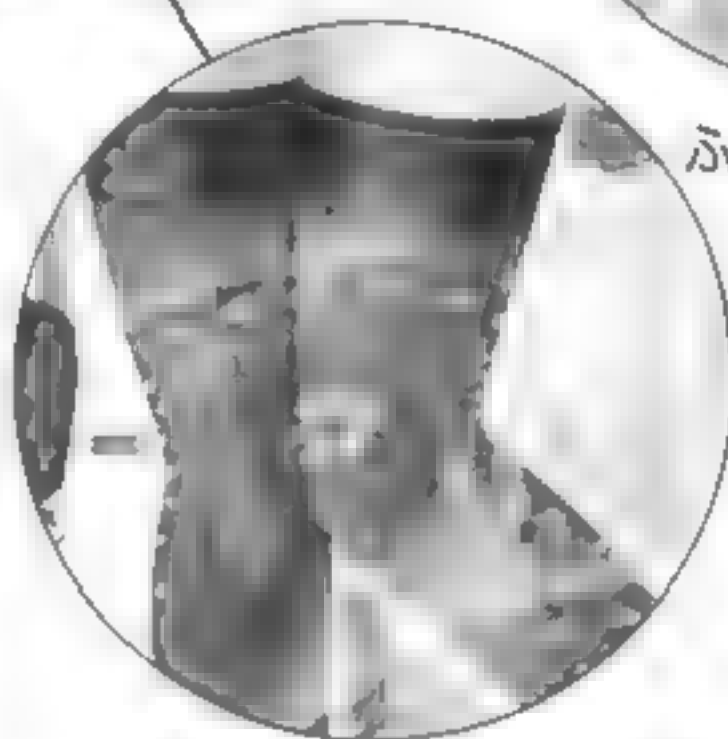
TITLE おしゃれの時間

ILLUSTRATOR 世鳥アスカ

後ろを気にする目

相手に向く目

髪に触れる手

ふたりの部屋着姿

立ちポーズと
座りポーズ

構図・テーマ

髪の毛を意識した絵が描きたいと思いました

Q. ふたりポーズで、好きなポーズがあれば教えてください。

A. 頬ずりしていたり手をつないでいるような絵が好きです。

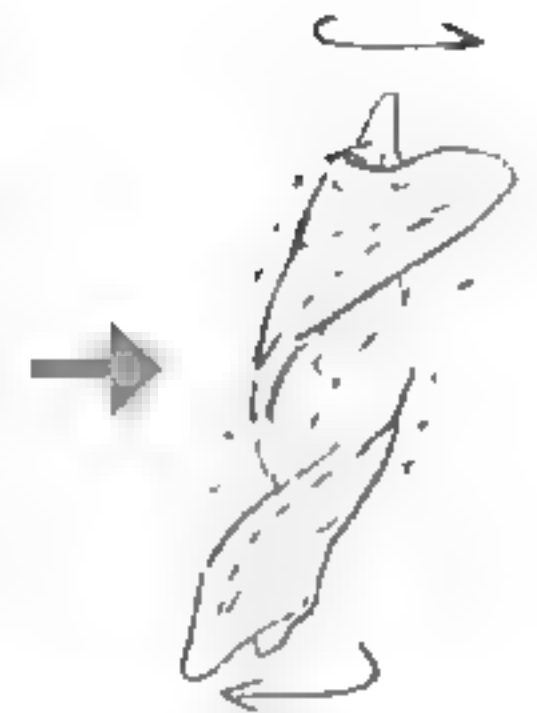
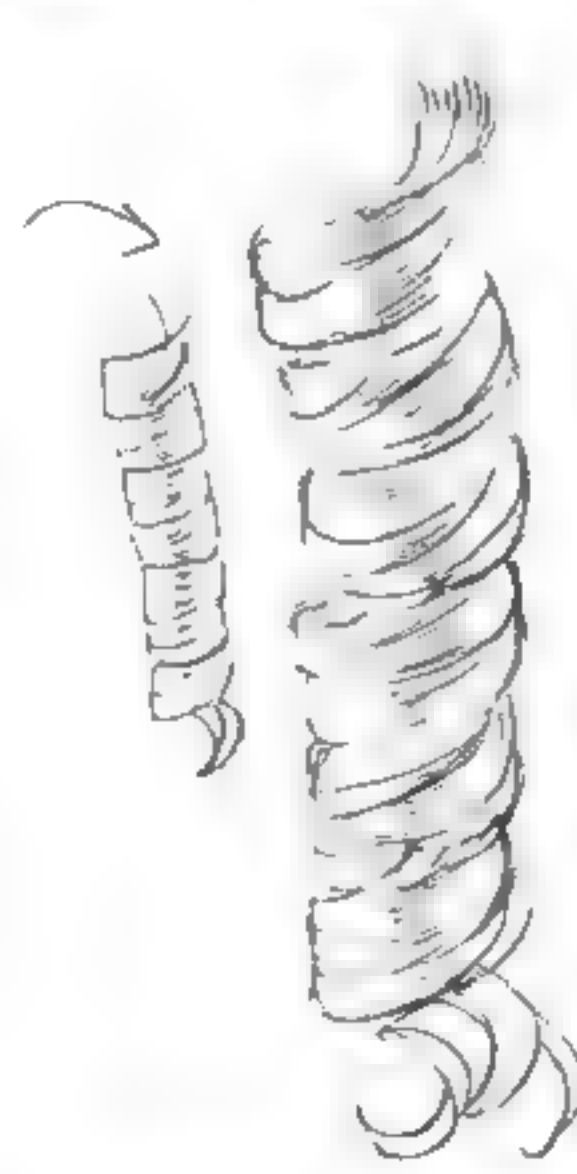
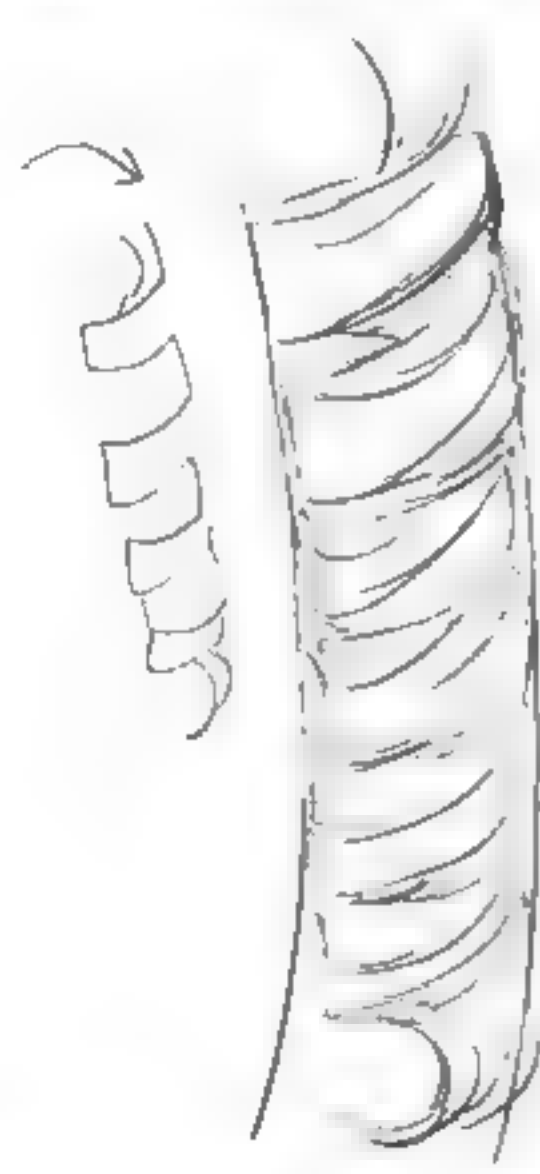
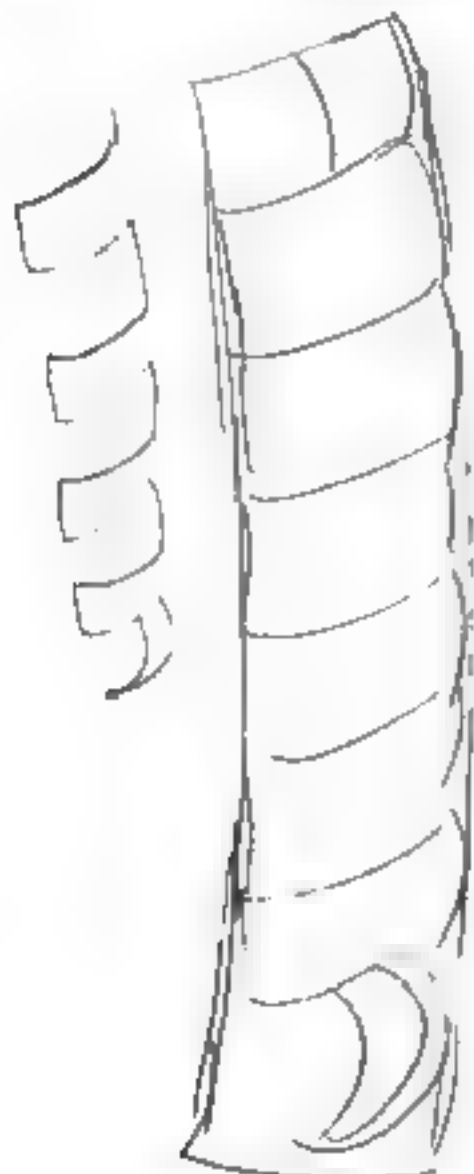
Q. ふたりポーズを描くときに、気をつけることは？　また、自分なりに工夫していることがあれば教えてください。

A. 女の子のやわらかそうなからだの曲線を意識しながら、服や髪の毛などの質感を出せるようにしています。色使いがキツくならないように気をつけています。ふたりが今何をしているのかがわかるような絵を心がけています。

ラフ

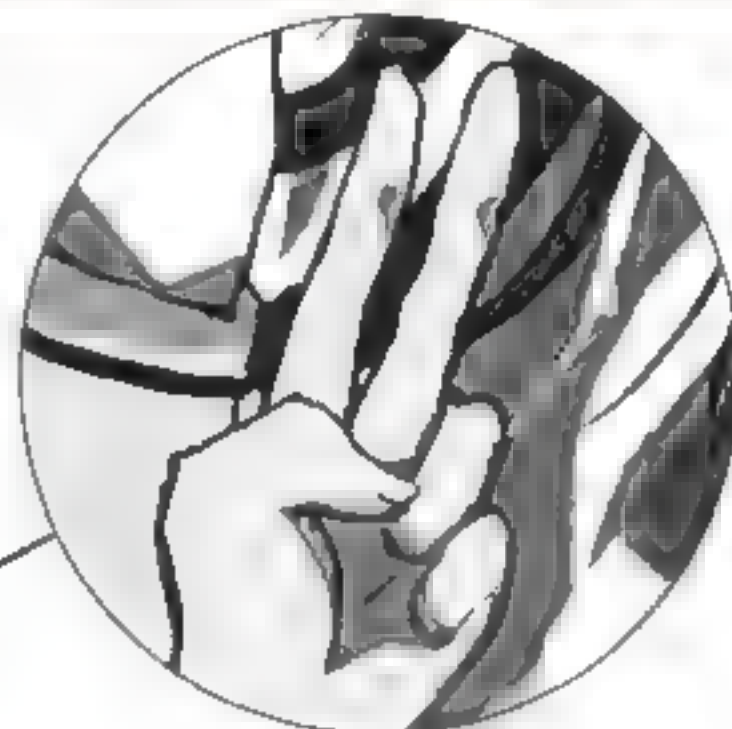
ワンポイント講座

ヘアスタイルいろいろ

ポニーテール 髪の毛の「裏」と「表」を意識して立体にする

ひとこと

女の子がふたりいると画面が華やかで良いなと思いながら作業しました。
この本を参考にして私ももっとふたり組の女の子の絵を描きたいと思います。

TITLE Vivid friends

ILLUSTRATOR **Hiroe**

一緒にピース

一緒にピース

腕に触れる手

同じ制服

首に回された腕

密着するからだ

構図・テーマ

明るく生き生きとした雰囲気をテーマにしました。構図はメインふたりのキャラクターを前に出すように、ややアップに配置しました。

Q. ふたりポーズで、好きなポーズがあれば教えてください。

A. 手をつなぐポーズが好きです。
控えめでかわいいなと思います。

Q. ふたりポーズを描くときに、気をつけることは？　また、自分なりに工夫していることがあれば教えてください。

A. 触れ合っている部分はもちろんのこと、からだ全体のバランスを気をつけるようにしています。

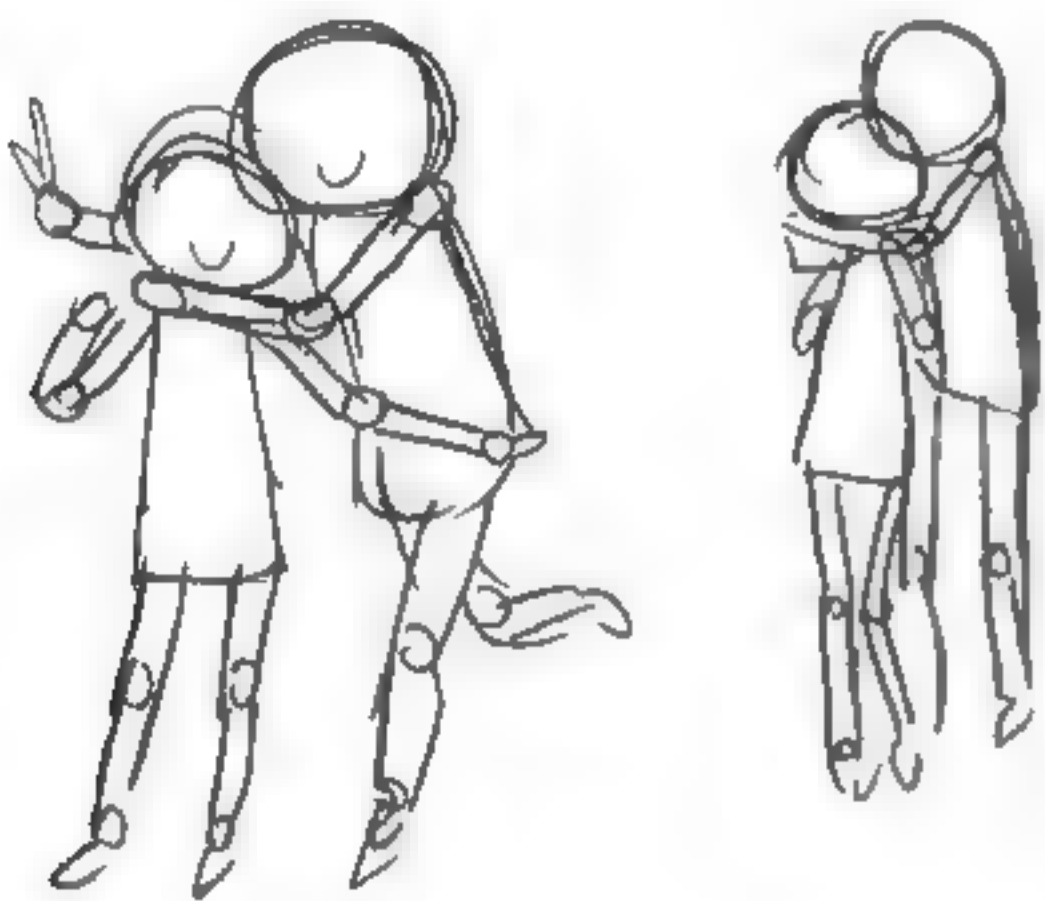
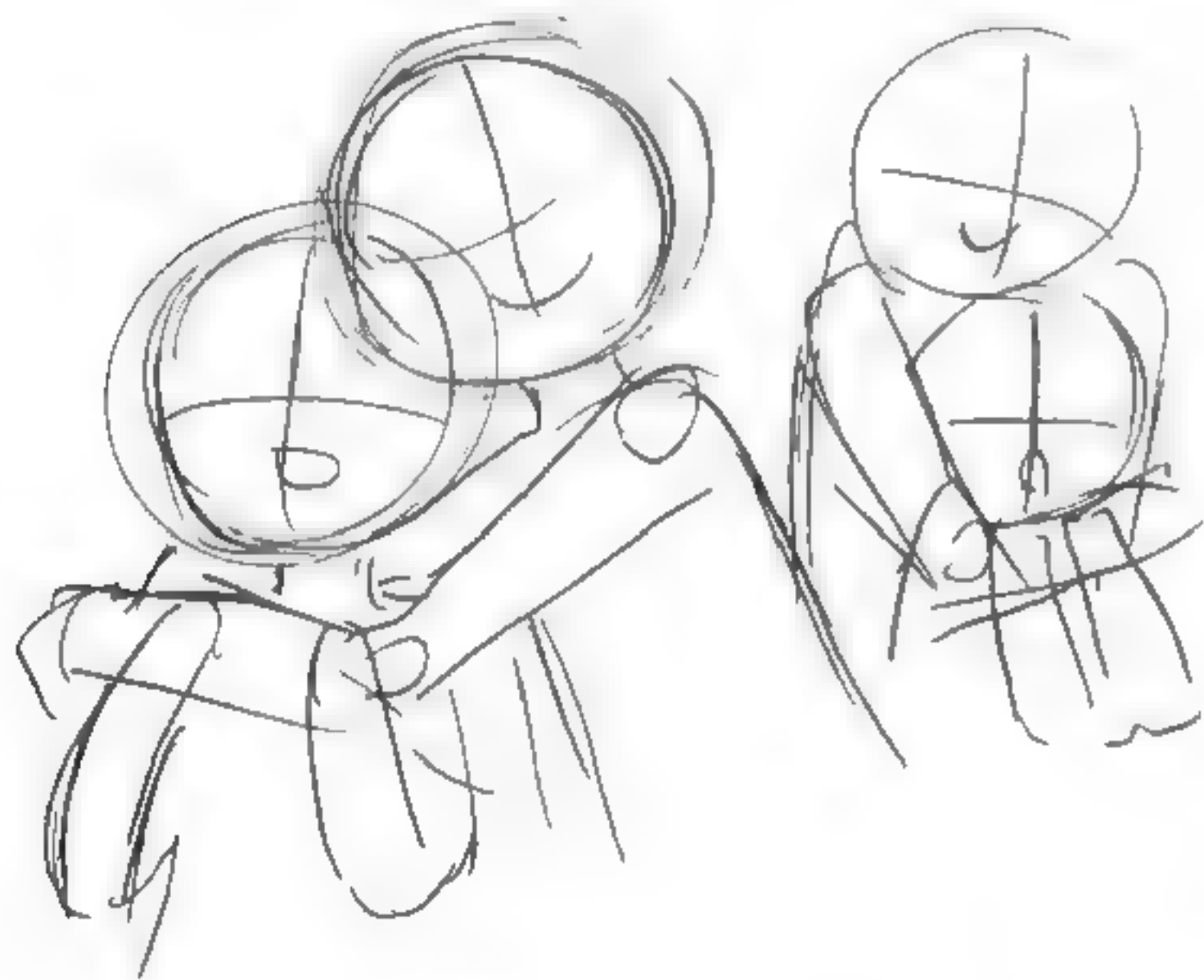
ラフ

ワンポイント講座

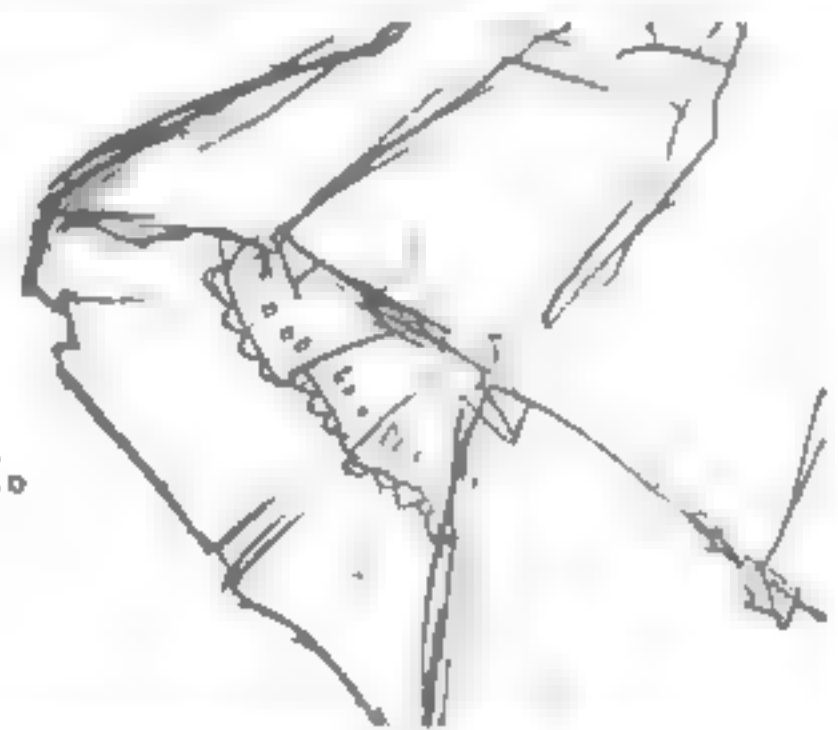
① キャラクターデザイン、設定

「抱きしめる」や「手をつなぐ」などお互いを触れさせる行為は、よほど仲が良くなければできないと思いますので、まずキャラクターふたりの設定は、「とても仲が良い親友」という風にしました。気が合うけど性格はやや違う雰囲気を持たせ、片方はショートボブで大人しい子にし、もう片方はロングヘアで活発的な雰囲気のキャラに致しました。

② ラフ画を描く前に

ラフ画を描く前に、より簡易的にアタリ線のみで、ポーズのラフを数点描きます。ラフ画をいきなり描き出すよりも、簡単にラフを描いてイメージを具体的にさせていきます。そうすると、描き込む際に迷わなくて済みます。この時点で各部位の位置などを決めます。

③ 下描き

全体のバランスをよく観察しながら、修正を繰り返して完成に近づけます。色を置いて見えなくなる部分は、見えなくなるからこそ気をつけて描いていきます。

スカートの中は、よりかわいさを出すためにワンポイントを加えました。

ひとこと

イラストをご覧頂き、誠にありがとうございます。肌と肌を合わせることは、愛があるからできることと思いますので、ふたりの仲の良さが伝わるように描きました。抱きしめるポーズの1つとして、ご参考になれば幸いでございます。ありがとうございました。

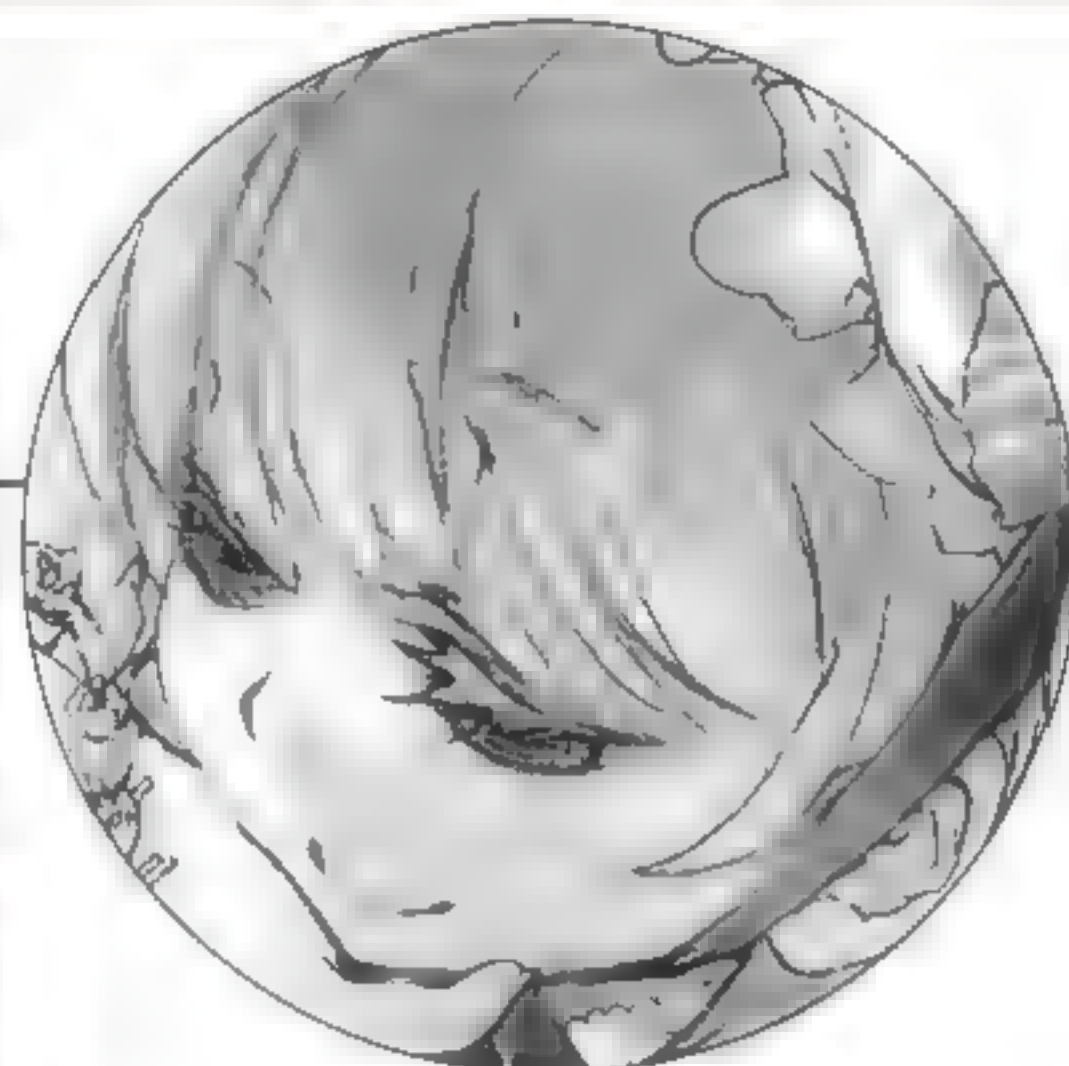
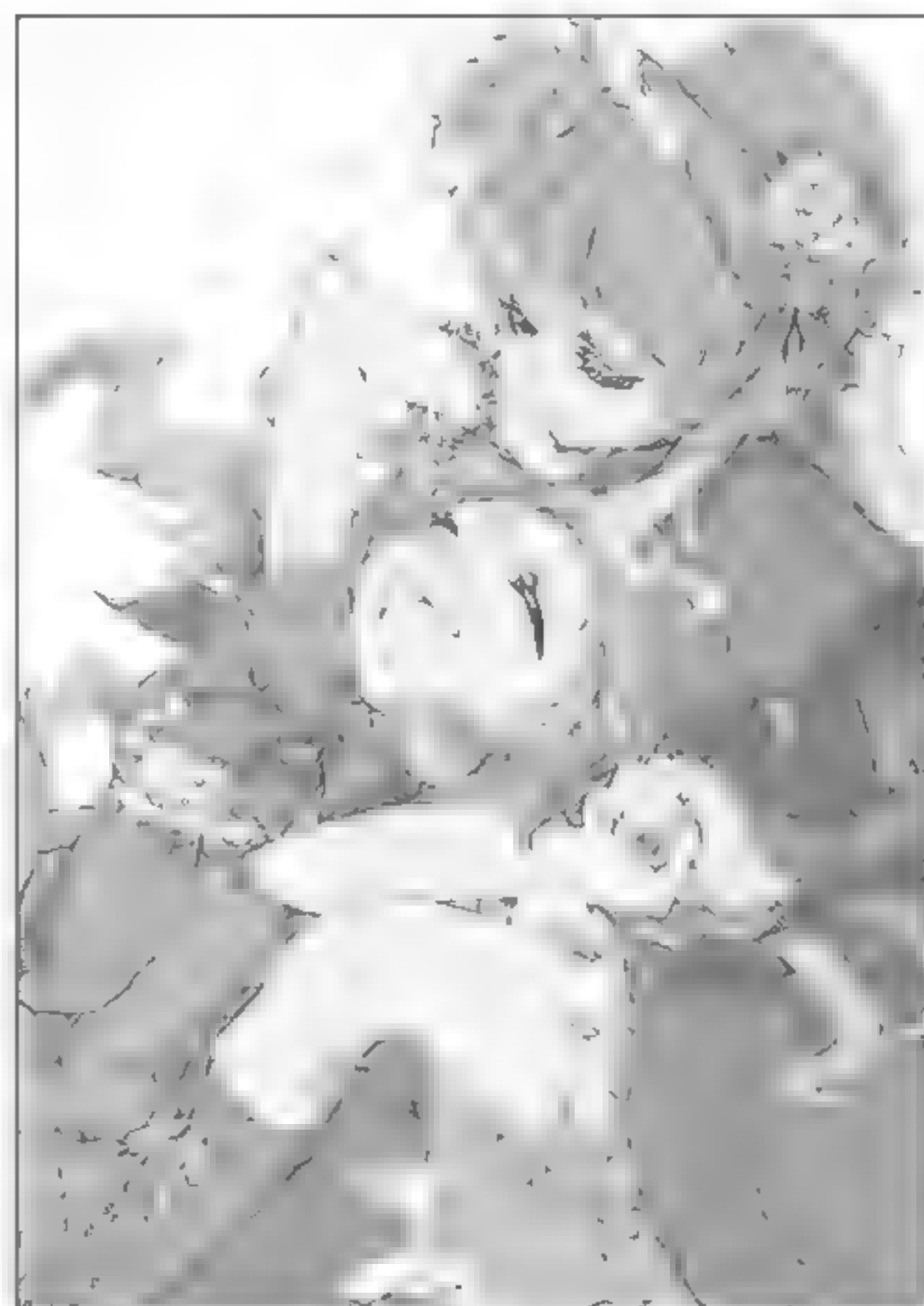
TITLE Fragrance Storm

ILLUSTRATOR さがのあおい

顔に触れた手

見守る目

握った手

後ろから
抱きしめる

甘える表情

構図・テーマ

ふたりの幸せそうな気持ちが伝わるといいな……ということを一番に考えながら描きました。

Q. ふたりポーズで、好きなポーズがあれば教えてください。

A. やっぱり、幸せそうにくっついているところが……！
見ても描いても、ホワッとするので（笑）

Q. ふたりポーズを描くときに、気をつけることは？　また、自分なりに工夫していることがあれば教えてください。

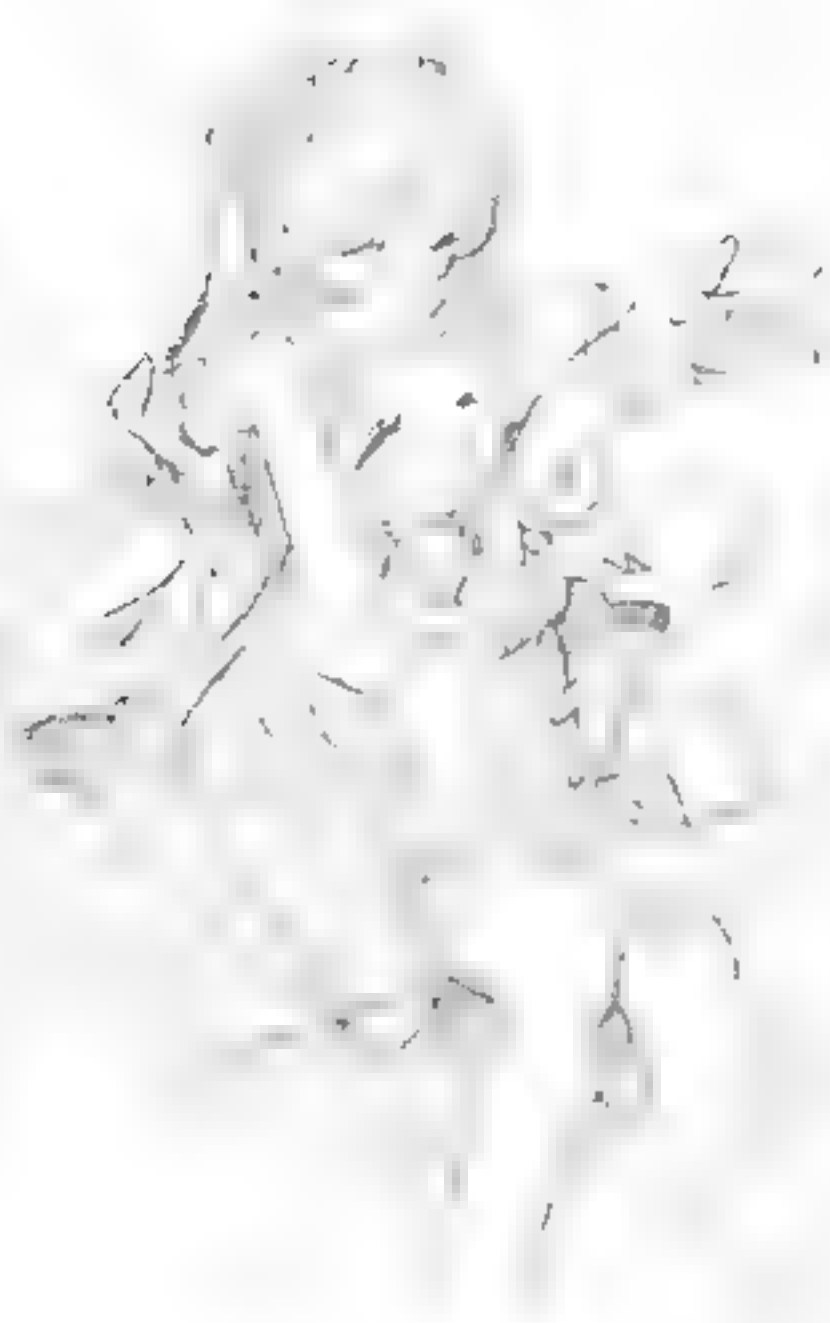
A. きっちり人体を正確に描こう！　と思うと、難しくてガチガチに硬い絵になってしまいそうなので、その絵で伝えたいものを一番に考えながら描くと、肩の力が抜けて良い絵になるかも……！

ラフ

ワンポイント講座

ラフの決定

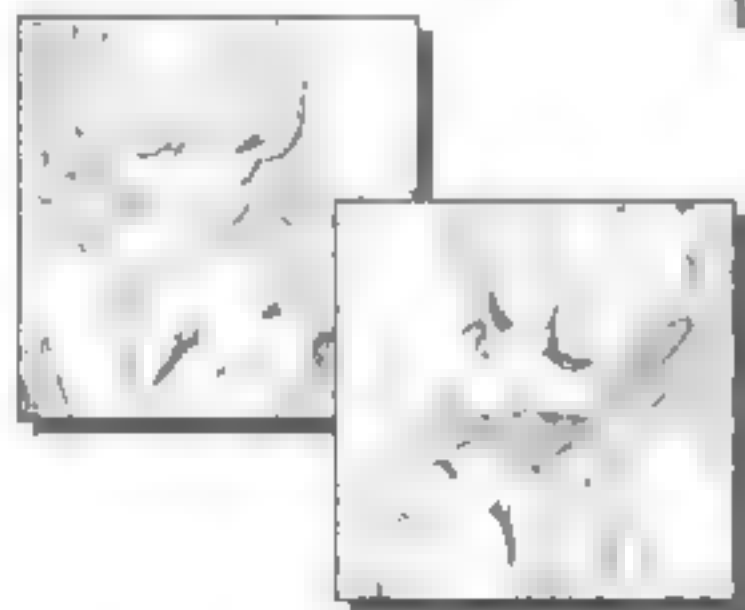
テーマが「ふたり」とのことで、折角なのでひとりのときではなかなか取らないポーズやしぐさにしたいと思い、頭の中でふたりが複雑に絡み合っているところを想像したのですが、服装よりからだがメインになってしまう上に、成人向けになってしまったので（笑）リセットをして爽やかにラフを描きました。

Ⓐ 草むらで日向ぼっこ　**Ⓑ 髪の毛をセットし合うふたり**　**Ⓒ 完成案**

Bは、ロリータ服をメインでお見せすることができるので良いかな……と思いましたが、絡みが手元にしか無くて寂しいので、Aで行くことに。

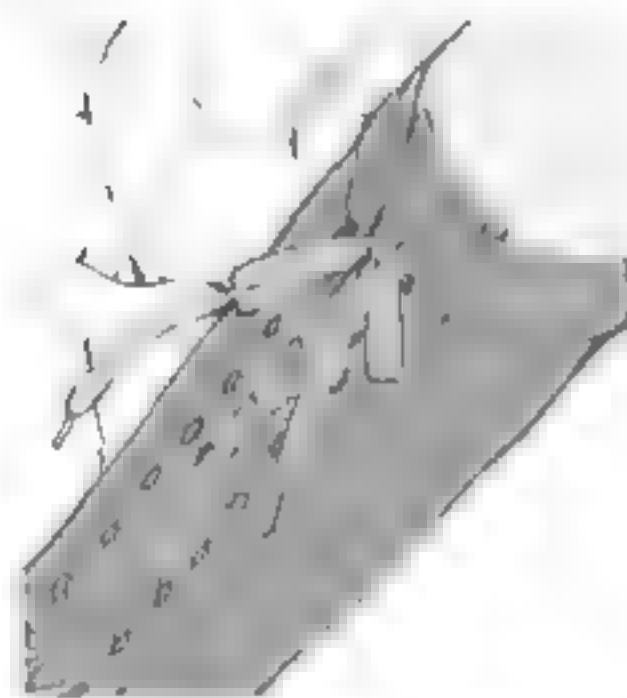
しかし、Aもこのままでは人物が小さくなり過ぎな気がしたので、思いきってアップにしたCで行くことに……！

ふたりであることのポイント

ふたりの性格や関係性を考えながら描くと、しぐさも自然と浮かんで来て、無理なシチュエーションやポーズにならならずに済むかも……！

ラフAとCのふたりは、緑色の髪の子がピンク色の髪の子をお友達として「大好き！」で、ピンク色の子のほうは「愛しく見守る」感じで想っています。なので、手元はピンクの髪の子が包むように触れています。

ロリータ服は、特に緑色の髪の子の昂揚する気持ちを表わす要素として、髪の毛と共にフワフワに舞い上がらせました。ファッション性以外にも、大事な役割を担えます。

小物のポイント

実際の帽子よりも、絵的な見栄えを優先して装飾や色数も多めにすると華やかになって楽しいです！

大変だけど、逃げずに頑張って紐を描くとキャラクターに重みが増したり、スキルアップにつながるかもしれません……！

ひとこと

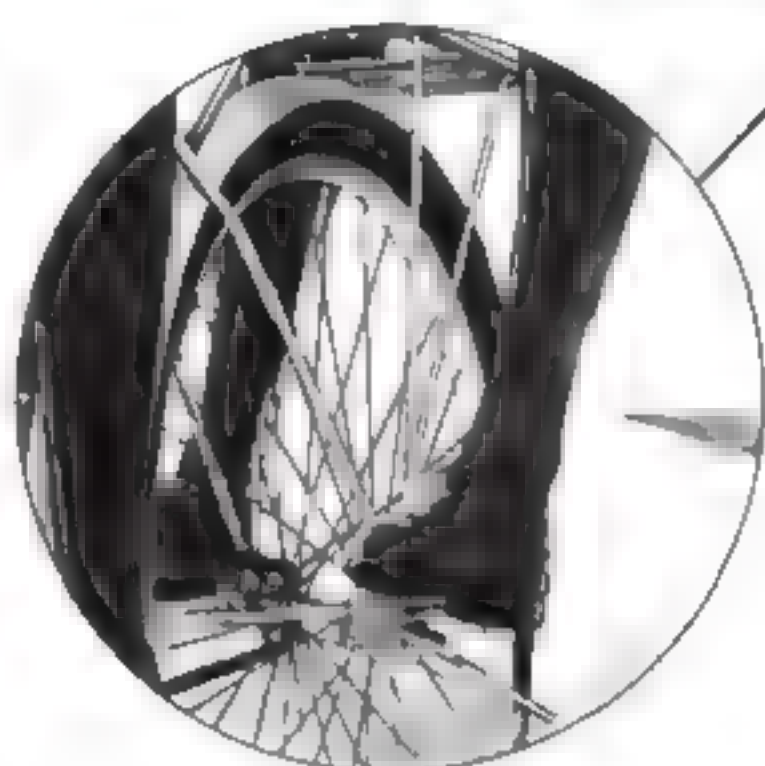
ふたりというテーマは、想像する世界がグッと広がって楽しいですね！　ポーズが決まっても、見せたい部分をどうしたらより効果的に見せることができるだろうか？　と、頭の中でキャラクターをぐるぐる360度回転させながら構図を探したり、この角度からは本当は片方の表情は見えないけれど、絵だからこそ（？）と多少嘘が混じっても伝えたいものを優先して描いたり、考えなくてはならないことがたくさん増えるけれど、その分、でき上がったものは嬉しさもひとしお……！

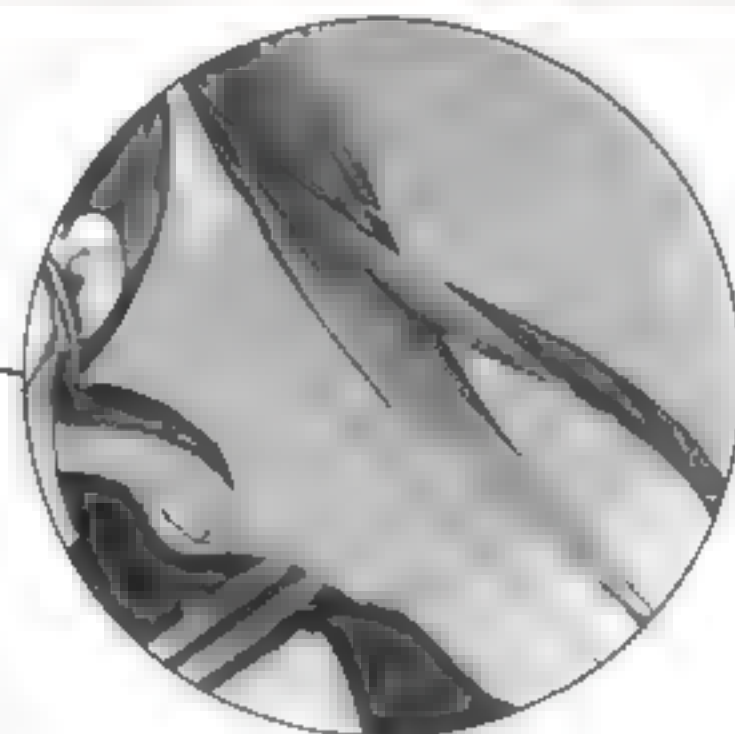
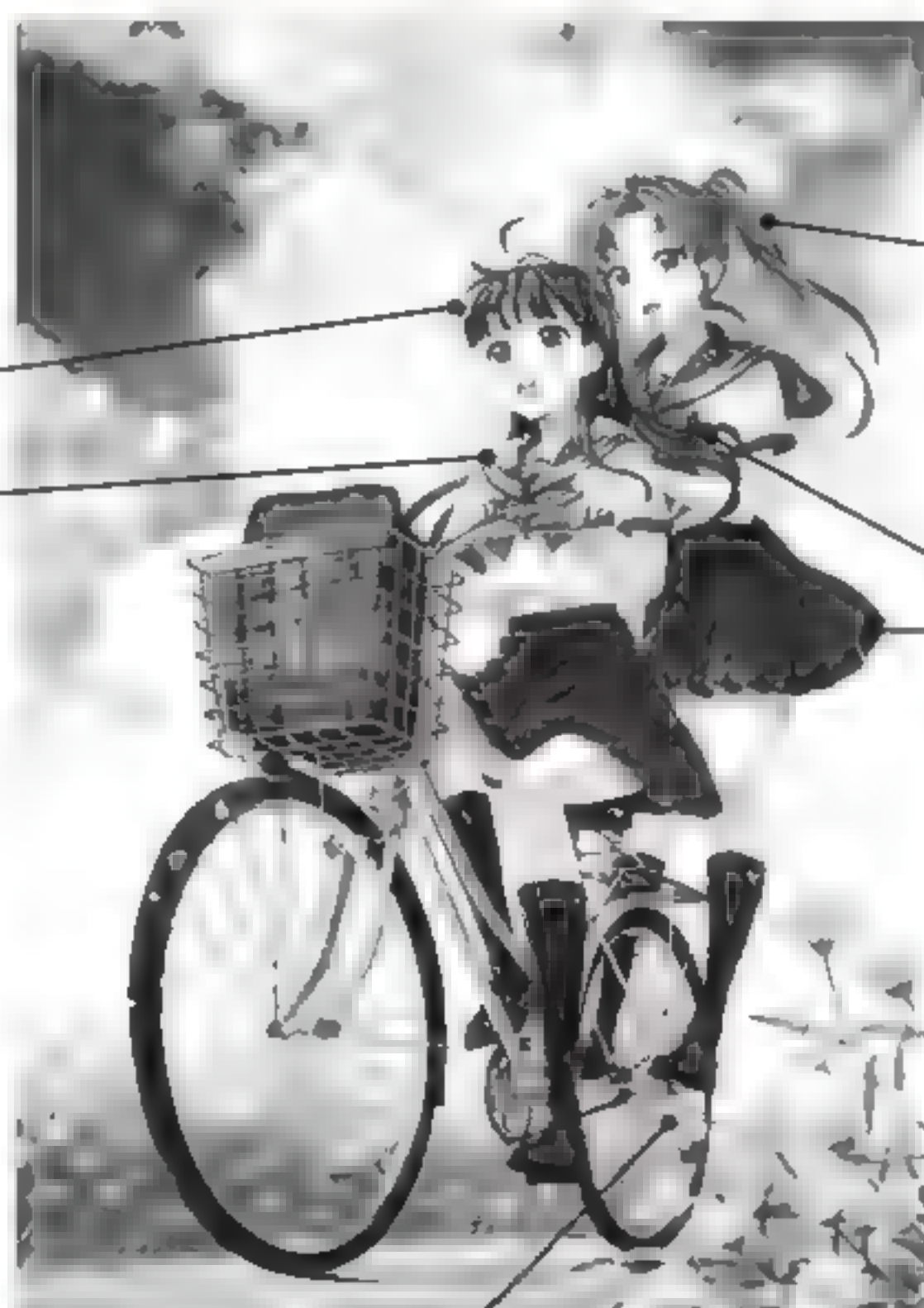
TITLE 自転車に乗って

ILLUSTRATOR 天神うめまる

前後と高低
で並んだ顔

同じ方向に
なびく髪

肩にかけた手

風になびく
スカート

後ろに立つ足

構図・テーマ

女の子二人、自転車に乗って、どこまででも行けそうな感じで描かせて頂きました。

Q. ふたりポーズで、好きなポーズがあれば教えてください。

A. ふたりで手をつないだり、肩に手を置いたりしたポーズが好きです。程よい距離感がいいです。

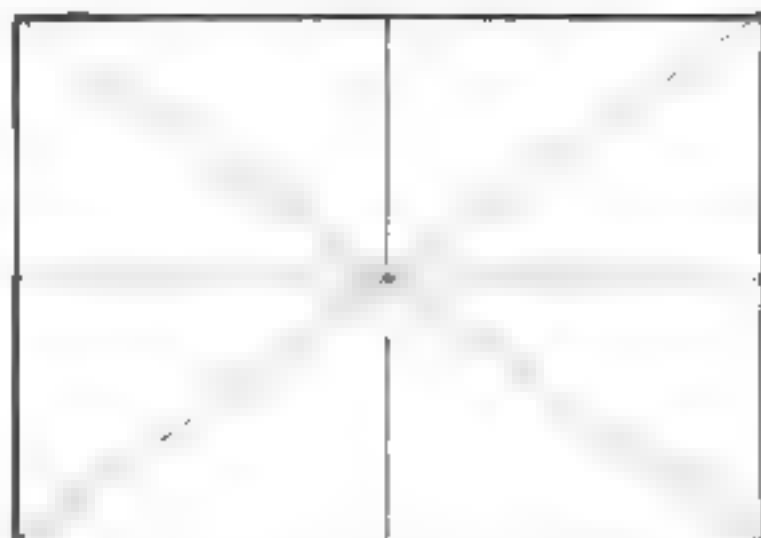
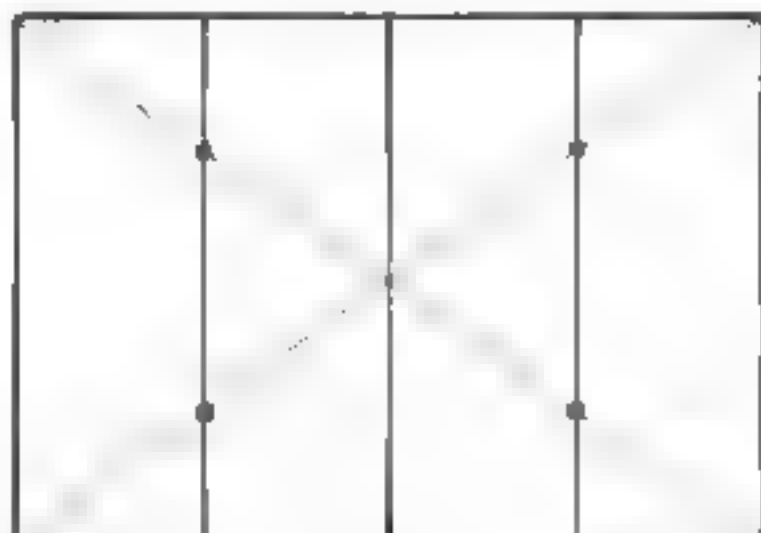
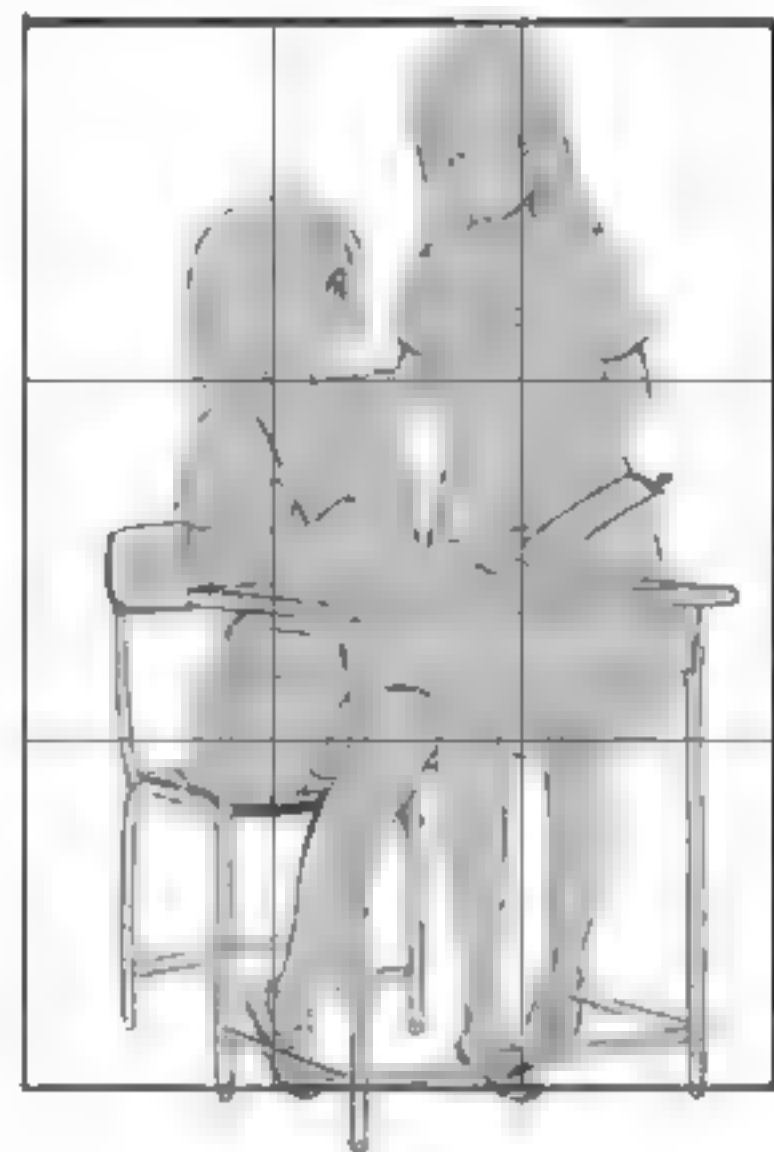
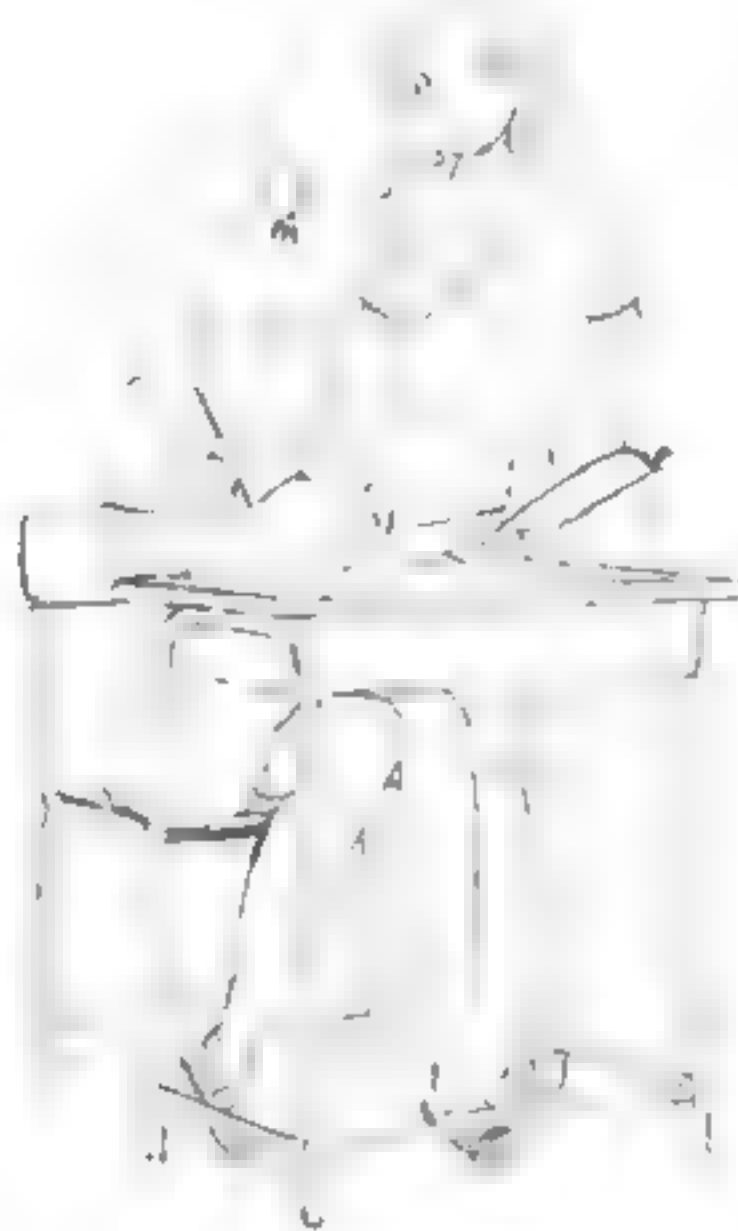
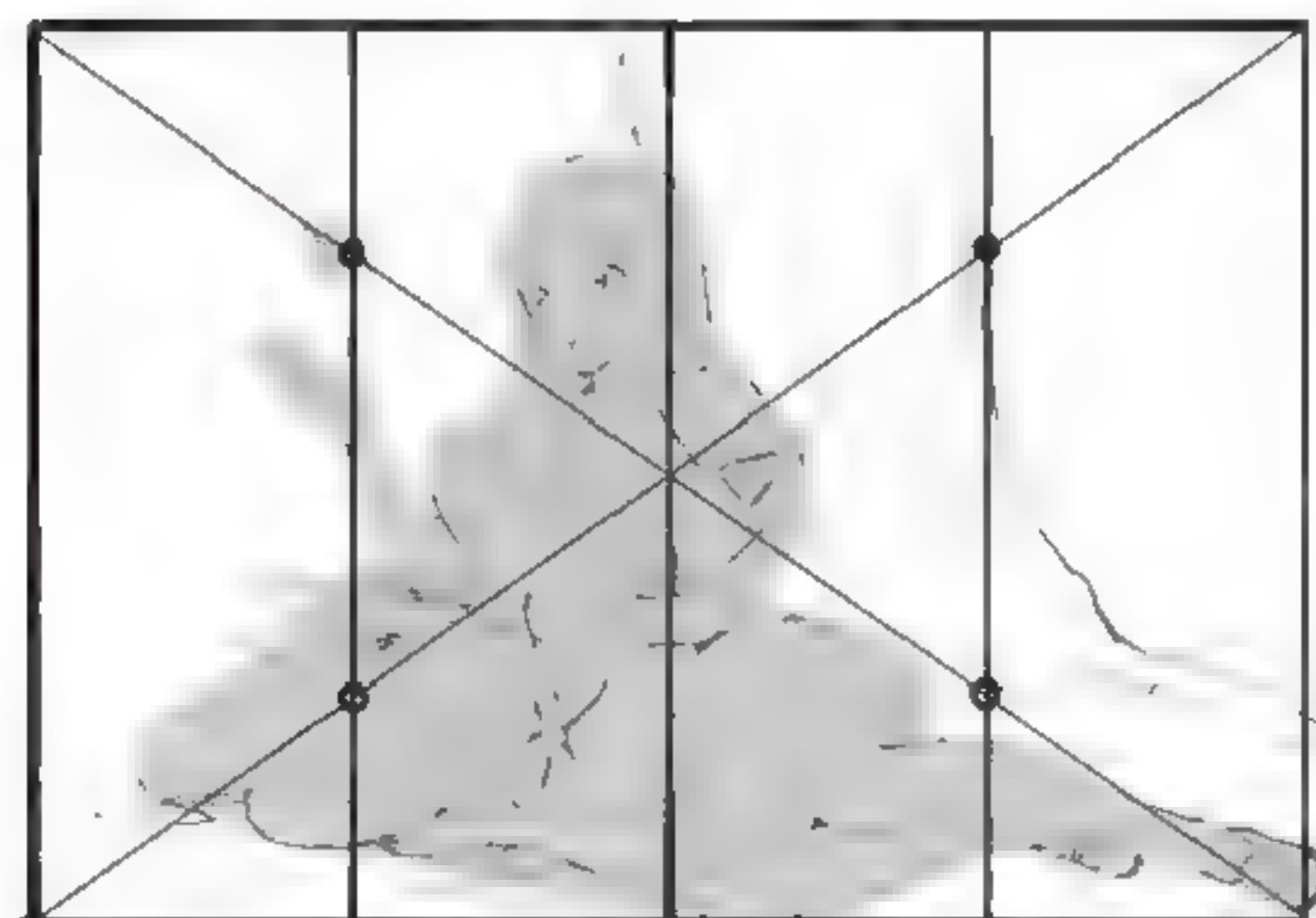
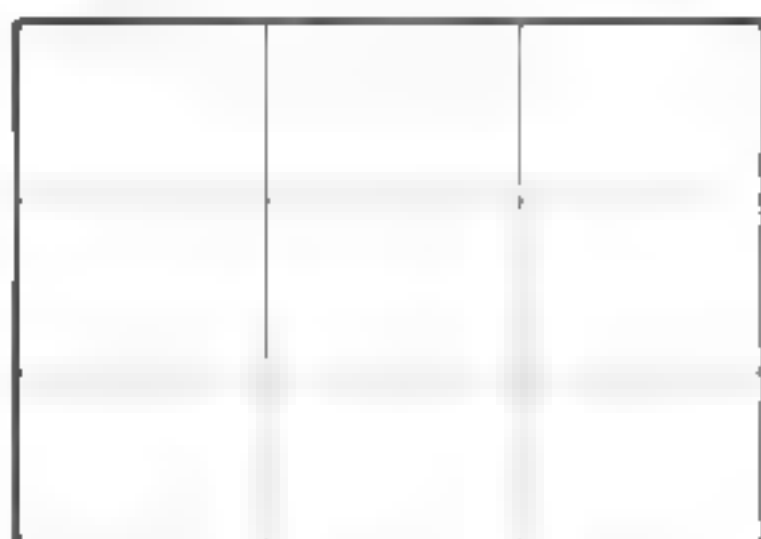
Q. ふたりポーズを描くときに、気をつけることは？　また、自分なりに工夫していることがあれば教えてください。

A. 必ずどこか触れ合ったり、重なったりしている部分をつくりたいです。また、せっかくふたりでいるシチュエーションなのでどういう状況なのかがわかりやすいイラストにしたいです。

ラフ

ワンポイント講座

安定した構図を考えます。人物をふたり配置したときに、安定して見えるような構図を考えます。色々な分割方法がありますのでそのポイントを意識してみます。

十字と斜めを組み合わせた構図。中央に大事なものを配置します。

縦線と斜め線の交点にポイントとなる部分を配置します。

縦、横ともに３分割した構図。分割線上に大事なものを置きます。

人物が増えると、どこに配置したら良いか悩む時等の手助けになってます。

ひとこと

女の子ふたりは夢が膨らみます！

コラム
3人組で複合萌えポーズ

３人でポーズをつくるときは、萌え４大ふたりポーズを
複数組み合わせてつくると絡ませやすくなります。
一見複雑そうな３人の絡みでも、ふたりを描くときの応用と思えば
案外描けるようになります。ぜひチャレンジしてみましょう！

横並び＋向かい合わせ型

３人の配置は横並び型、両サイドのふたりはまん中を挟んで向かい合わせ型になっています。

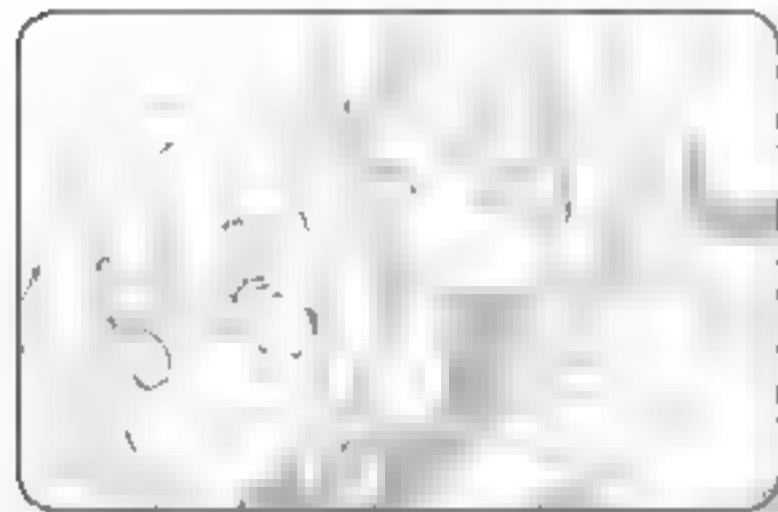
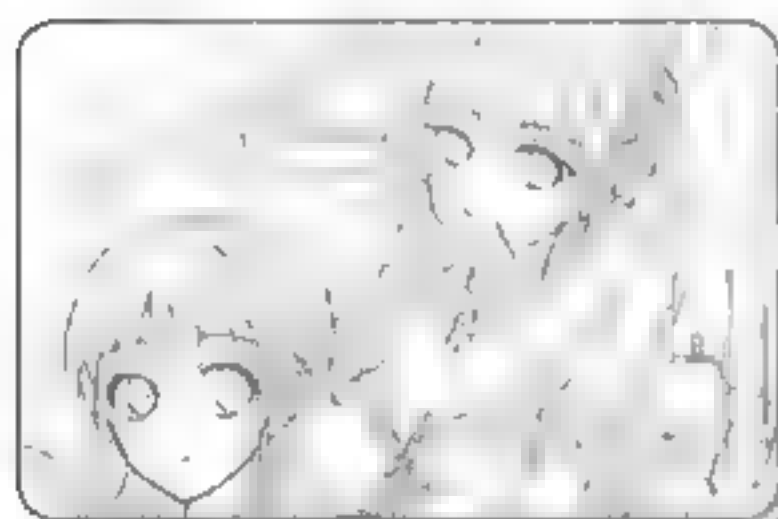
背中合わせ＋向かい合わせ＋おんぶ型

手前とまん中の子で背中合わせ、
まん中と奥の子で向かい合わせ、
手前と奥の子でおんぶ型など。

おんぶ型

トーテムポールも言ってしまえば立ち方を変えたおんぶ型です。

イラストレーターの紹介

kakao
ちょこれーとらんど
http://www.pixiv.net/member.php?id=581994

宮月もそこ
CUTIE
http://takarai.jp/

ささくま
Panda Cotta*
http://kaerunoteikoku.blog51.fc2.com/

Hiroe
Hybridge
http://hybridge.holy.jp/

さがのあおい
AQUA-BRAND
http://a-sagano.sakura.ne.jp/

世鳥アスカ
唄の足跡
http://aska.holy.jp/

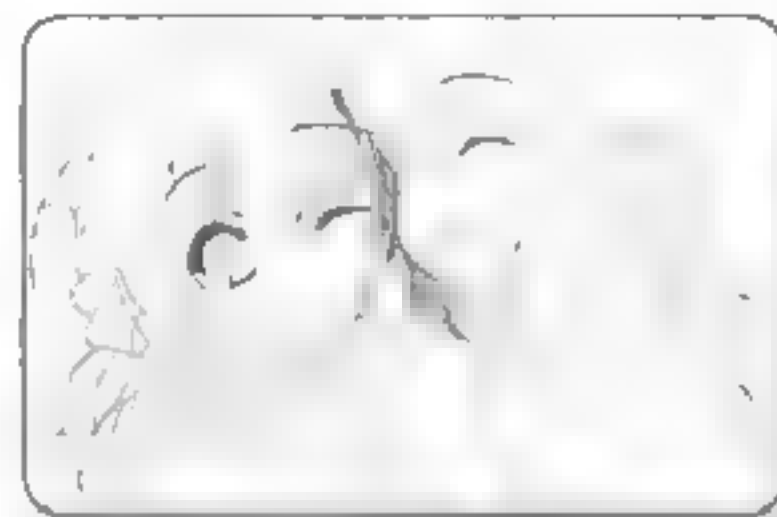
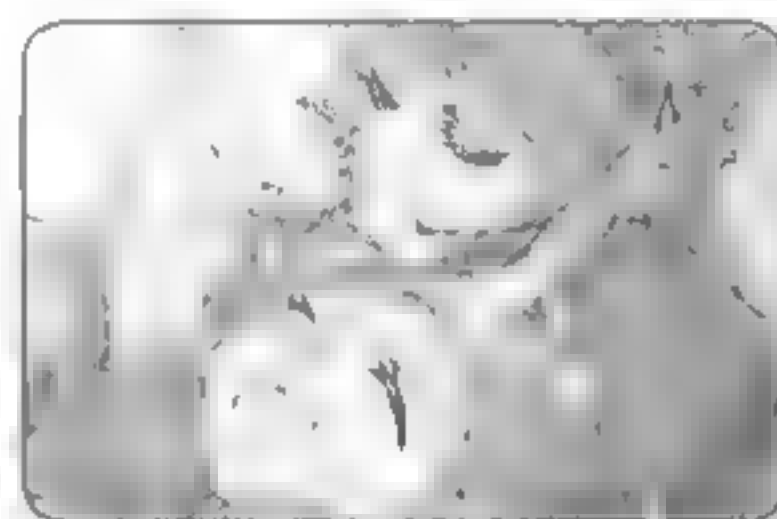
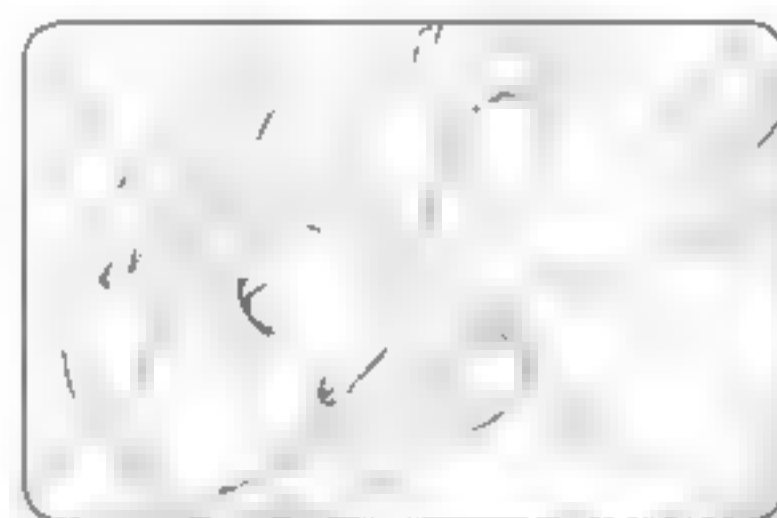
玉之けだま
毛玉牛乳
http://cult.jp/keda/

こはら深尋
Panoramica
http://koham.sakura.ne.jp/

天神うめまる
purichike
http://purichike.sakura.ne.jp/

しろま
4696
http://460.boo.jp/

ときお
鏡茶屋
http://kagami-chaya.sakura.ne.jp/

ふじ

あとがき

漫画キャラを描き出した頃のこと、覚えていますか？

この本を手にとってくださった皆さまにとっては、つい最近のことだと思います。私にとってその体験は、軽く３０年以上も前のことで、その年月を受け入れるにはちょっと勇気のいる年齢になってしまいました。

好きな漫画キャラや作家さんの模写から始まって、オリジナルキャラと言えなくもない自分だけのキャラが描けた瞬間、どの角度から描いても同じキャラだとわかるように描けた瞬間、動きのあるポーズを描けるようになった瞬間。それまで描けなかったものが練習によって描けるようになっていく、あの喜びは忘れようにも忘れられない感動の瞬間ですよね。

今回の「ふたり編」は、同一画面上に複数（ふたり）のキャラがお互い干渉しながら存在する絵について取り上げられています。
腕や足を複雑に交差させながらのポージングは難易度がかなり高く、描き手にとっての感動の瞬間となるまでには時間のかかるものかもしれません。

ふたりのキャラクターはまるでグラビアアイドルのように、見る人を意識しながらポーズをとっています。描き出すキャラは確かにふたりではありますが、この「ふたり編」はふたりのキャラと描く人（見る人）の３人でつくり上げるものです。

ポーズの注文を出すカメラマンのつもりでラフを描き、一番かわいく見えるその瞬間を切り取ってあげてください。

モデルとなるふたりのキャラクターも、描き手である皆さんとともに成長していくのです。

カネダ工房

ふたりが描ければ、3人も描ける？

複数のキャラクターを結びつけるのには手の動作がとても有効です。ふんわりとつないだ手で思い浮かんだのが、イタリア初期ルネサンスの画家、ボッティチェッリの「春（プリマヴェーラ）」の三美神でした。理想化された顔やからだが描かれているので、実際の人よりも頭部は小さくてからだが引き伸ばされたように表現されています。ルネサンス時代のデフォルメされたキャラクター作品ともいえるでしょう。

顔の角度やポーズも変えて、自分のイメージで三美神の部分をスケッチしました。それぞれが不安定な姿勢で手を取り合うように表されているため、ふたりポーズの応用ができます。左と中央の女神の視線は絡み合うように配置されています。右の女神も左の女神に視線を向けながら腕を伸ばしています。古典的な絵画にもキャラクターとして美しい形や面白いポーズが数多く発見できるので、画集やインターネットで捜してみてください。

角丸つぶら

■著者

カネダ工房(こうぼう)

漫画家アシスタントを経て2005年に商業漫画家・イラストレーターとして独立。以降、出版・ウェブでの連載、広告・実用本のイラスト等々、用途に合わせて画風を変化させての活動から〝工房〟のペンネームを名乗る。主な作品に『萌えキャラクターの描き方 しぐさ・感情表現編』『メンズ萌えキャラクターの描き方 顔・からだ編』『萌えミニキャラクターの描き方 顔・からだ編』(ホビージャパン刊)、『戦国武器甲冑辞典』(誠文堂新光社刊)、『医者が教えるココロとカラダこれが世界の新常識』(三笠書房刊)など多数。

角丸つぶら(かどまる)

物心ついてからずっとスケッチやデッサンに親しみ、中学と高校では美術部部長を務める。実質はマンガ研究会兼ガンダム懇談会と化していた美術部と部員を守護し、現在活躍中のゲームやアニメ関係のクリエーターを育成。自身は東京芸術大学美術学部で映像表現や現代美術全盛の中、油絵を学ぶ。

■スタッフ

●カバー&本文デザイン
甲斐麻里恵

●編集
沖元友佳

●企画協力
久松緑
林彩奈　[ホビージャパン]

●企画編集協力
(萌)表現探求サークル

萌えふたりの描き方
おんなの子編

2013年8月31日　初版発行

著　者　カネダ工房/角丸つぶら

発行人　松下大介
発行所　株式会社ホビージャパン
〒151-0053　東京都渋谷区代々木2-15-8
電話　03-5304-7601(編集)
電話　03-5304-9112(営業)

印刷所　凸版印刷株式会社

ISBN 978-4-7986-0646-0 C2371

ISBN978-4-7986-0646-0
C2371 ¥1905E
定価:本体1,905円+税

How To Draw
manga!